



Uniceub
Centro Universitário de Brasília
CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA
FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS - FASA
CURSO: COMUNICAÇÃO SOCIAL
DISCIPLINA: MONOGRAFIA
ÁREA: JORNALISMO
PROFESSOR ORIENTADOR: LARA AMORIM

MARIA GABRIELA ZANETI SILVA E SOUZA
MATRÍCULA: 2026415-6

**MÍDIA E PRODUÇÃO DA NOTÍCIA SOBRE OS CRIMES
ASSOCIADOS AO RPG**

Brasília/DF, junho de 2006

MARIA GABRIELA ZANETI SILVA E SOUZA

**MÍDIA E PRODUÇÃO DA NOTÍCIA SOBRE OS CRIMES
ASSOCIADOS AO RPG**

Monografia apresentada como
requisito para conclusão do curso de
bacharelado em Comunicação
Social com habilitação em
Jornalismo do UniCEUB – Centro
Universitário de Brasília.

Profº. Orientador: Lara Amorim.

Brasília/DF, junho de 2006

MARIA GABRIELA ZANETI SILVA E SOUZA

MÍDIA E PRODUÇÃO DA NOTÍCIA SOBRE OS CRIMES ASSOCIADOS AO RPG

Monografia apresentada como requisito para conclusão do curso de bacharelado em Comunicação Social com habilitação em Jornalismo do UniCEUB – Centro Universitário de Brasília.

Profº. Orientador: Lara Amorim.

Brasília, -- de junho de 2006.

Banca Examinadora

Profº. Lara Amorim.
Orientador

Profº. Marcelo Moura.
Examinador

Profº. Renato Ferraz
Examinador

Dedico este trabalho a todos aqueles
que têm um compromisso com a verdade,
aos professores do UniCEUB e em especial
a minha orientadora Lara Amorim.

Agradeço a Deus que me deu forças para continuar, à minha família
que esteve sempre junto nos momentos de dificuldade,
aos meus pais que contribuíram tão generosamente para o meu sucesso, e
em especial ao Rafael que sempre me apoiou.
Agradeço também aos meus amigos que trilharam junto comigo este
longo caminho e a todos que de alguma forma
torceram por mim.

Resumo

Neste presente trabalho são apresentados para o leitor uma série de crimes que chocou a opinião pública no qual o jogo RPG estaria associado a estes acontecimentos. Assim, há uma abordagem nas questões éticas e na construção da notícia, para verificar se de fato a mídia apresentou as informações como realmente aconteceu ou se houve a distorção da notícia.

Palavras-chave: RPG, crime, mídia, notícia e ética.

Sumário

INTRODUÇÃO.....	8
Capítulo 1.....	10
1 O que é RPG?.....	10
1.1 O significado do jogo para os jogadores.....	13
1.1.1 Caso Ouro Preto – Minas Gerais.....	14
1.1.2 Assassinato em Guarapari – Espírito Santo.....	16
1.1.3 Crime em Brasília.....	20
Capítulo 2.....	22
2 Definindo o que é notícia.....	22
2.1 Cobertura da mídia que noticiou uma das mortes.....	26
2.1.1 Como costuma se pensar em ética no jornal?.....	32
Capítulo 3.....	35
3 O papel da mídia na construção do imaginário coletivo brasileiro.....	35
3.1 A opinião de jogadores, um psicólogo e uma jornalista.....	36
Conclusão.....	41
Referências Bibliográficas.....	42
Anexo I.....	44
Anexo II.....	55

Introdução

A mídia é um elemento fundamental para a sociedade moderna. É por meio dela que tomamos conhecimento das notícias que acontecem ao redor do mundo. A notícia, matéria prima do jornalismo, é premissa básica para o público se manter informado e atualizado. Portanto, faz-se necessário refletir sobre a cobertura e postura ética da mídia diante de polêmicos crimes ocorridos no Brasil, em um período de quatro anos (2001 a 2005). Tais atos foram associados pela imprensa ao jogo *Role Playing Game*, mais conhecido pela sigla RPG. O objetivo deste trabalho gira em torno da discussão sobre até que ponto o RPG é, de fato, um jogo capaz de desencadear crimes.

Percebi, ao assistir algumas matérias veiculadas no Jornal da Globo, em especial uma sobre o assassinato de uma estudante de 18 anos em Ouro Preto, que ao associar o crime ao RPG a reportagem não deu detalhes sobre o quê exatamente seria o jogo. Acredito portanto, que seria importante fornecer mais informações sobre o RPG, a fim de compor a série de nove reportagens que foram realizadas no decorrer do caso ocorrido em 2001. Apesar de não me sentir atraída pelo jogo, optei por trabalhar com este tema devido a proximidade com o mundo do RPG. Durante o curso de jornalismo, pude aprender como se constrói uma notícia e quais são os deveres éticos dos jornalistas. Relacionar RPG com a mídia tornou-se, desde então, algo prazeroso. Com este trabalho acadêmico não pretendo julgar os meios de comunicação, mas refletir sobre o papel do jornalista, bem como a forma como um jornal pode abordar determinada notícia.

Para compor este trabalho foi realizada uma pesquisa teórico-bibliográfica sobre a definição de notícia e ética no jornalismo. Foi feita, ainda, uma pesquisa empírica, acompanhada de entrevistas. Foram entrevistados nove jogadores, três mães de jogadores e uma jornalista. Durante a entrevista com os jogadores, foi aplicado questionário contendo 11 perguntas para grupo um composto por sete homens e duas mulheres. As conversas com as três mães dos jogadores entrevistados serviu para tentar compreender a reação das mesmas ao tomarem conhecimento dos crimes, por meio da mídia. Com estas entrevistas, não tenho pretensão de mostrar a opinião de um número significativo de jogadores, mas

apenas ilustrar algumas reações de jogadores à veiculação dos crimes associados ao RPG.

Capítulo 1

O jogo de RPG e os crimes cometidos pelos jogadores

1. O que é RPG?

Neste primeiro capítulo, devo tratar sobre o contexto do jogo deixando claro a respeito da dinâmica do jogo, para facilitar a compreensão do leitor quando chegarmos à discussão sobre a maneira que a mídia informou o público ao explicar do que se tratava o jogo.

O jogo mundialmente conhecido como RPG é a abreviação de uma sigla em inglês que significa *Role Playing Game*, e pode ser traduzido para o português como jogo de interpretação de personagens. O jogo surgiu em 1974 nos Estados Unidos e o primeiro livro de RPG, *Dungeons & Dragons*, foi lançado no mesmo ano, baseado nas obras de J.R.R. Tolkien, criador do Senhor dos Anéis. A chegada do RPG no Brasil foi em meados da década de 80, trazido por universitários que conheciam o idioma inglês.

Durante uma partida de RPG – chamada de sessão –, os jogadores interpretam heróis dentro de ambientes fictícios e imaginários. Eles serão os mocinhos, que na história tem que enfrentar os vilões, solucionar enigmas, resgatar donzelas e toda a sorte de desafios imagináveis. Resumindo, RPG é um jogo de cooperação e trabalho de equipe no qual um grupo se une para superar um desafio em comum.

Uma diferença básica entre os *Role Playing Games* e os jogos tradicionais é que nos RPG's os membros do grupo não se enfrentam entre si visando a derrota do outro. Pelo contrário, na maioria das vezes, o grupo só tem chances de conquistar os objetivos por meio da união dos membros do grupo e da diversidade de habilidades dos personagens.

Além de ser um jogo diferente, por ser todo vivido na imaginação, o RPG também é um jogo de improviso e o jogador tem que pensar em soluções para enfrentar determinadas situações. Para entender melhor o jogo, é preciso ter algumas noções dos papéis de cada jogador, das ambientações do jogo e dos sistemas de regras. Os RPG's são classificados em diversos tipos, variando de

acordo com os seus estilos e sistemas de regras. Para compreender como funciona o jogo é necessário conhecer e entender alguns termos:

Mestre: Também conhecido como narrador, é o jogador que dirige o jogo e dá o tema da história que os personagens vão viver. O mestre faz uma breve apresentação para os demais jogadores para que eles saibam onde os personagens estão, qual o tipo de situação terá que ser enfrentada, o que eles estão vendo e escutando para os jogadores depois decidirem o que vão fazer. Cabe ao mestre interpretar os personagens coadjuvantes, também conhecidos como *Non Player Character* (NPC) que irão interagir com os personagens dos jogadores, sejam eles inimigos, amigos, conhecidos ou qualquer outro. Quem opta por ser mestre deve se comprometer a conhecer bem as regras do sistema escolhido para um bom andamento do jogo. Saber improvisar é essencial, pois muitas vezes as ações que os jogadores decidem fazer pode mudar o rumo da história e ele deve contornar a situação através da adaptação da trama. Outra característica fundamental para realizar esse papel é saber ser justo. O mestre deve tomar cuidado para não colocar os personagens em situações que eles não podem enfrentar. Então o mestre vai apresentando novas situações de perigo, de lutas ou até mesmo de charadas até que o grupo conquiste o objetivo do jogo.

Jogadores: são os atores da história a ser vivida. Eles atuam interpretando os seus personagens e podem interferir diretamente na trama. Os jogadores são responsáveis pelas suas ações. É importante que eles compreendam que não deve haver rivalidade e nem competição. O grupo deve se unir para que juntos o objetivo seja conquistado. Os jogadores que praticam esse jogo também são conhecidos como RPGistas.

Temática: também chamada de tema, é o estilo do RPG. Alguns famosos são: Fantasia Medieval – como no filme O Senhor dos Anéis e o famoso desenho Caverna do Dragão; *Cyberpunk* – futuro próximo, geralmente decadente, onde implantes cibernéticos são comuns; Espacial – naves espaciais, diversos planetas e raças alienígenas; Terror – baseado em filmes e literaturas de terror; Horror Pessoal – interpretação de alguma espécie de monstro que precisa se manter humano, como no filme Entrevista com Vampiro; Histórico – baseados em períodos históricos reais

específicos como a Segunda Guerra Mundial, ou como Roma antiga, ilustrado no filme Gladiador.

Universo: é um contexto geral dos cenários aonde irão acontecer as aventuras dos personagens. O universo é mais específico do que a temática, é como se fosse o mundo onde a aventura irá se passar. Por exemplo: um RPG de *Star Wars* tem uma temática Espacial, mas as histórias se passam no universo de *Star Wars*, composto por elementos específicos que habitam naquele universo criado por Jorge Lucas.

Cenário: é uma pequena fração do universo utilizado em alguns RPG's. O cenário fornece elementos geográficos, ideológicos e antagonistas específicos, para que a aventura possa ocorrer dentro de uma certa lógica. Por exemplo: em uma temática histórica e um universo fictício semelhante ao nosso mundo real, podem conter diversos cenários inseridos neste contexto como: a Amazônia, o Egito, ou até mesmo a Europa no Pós-guerra.

Aventuras: é a descrição das idéias que irão compor uma ou mais partidas de RPG. Uma aventura é definida por elementos que marcam seu início, possíveis formas de desenvolvimento e um desfecho. Quando se tem uma série de aventuras seqüenciais em que são utilizados os mesmos personagens, esta é chamada de Campanha. Nestas, os personagens percorrem diversas partes de uma mesma história que segue em seqüência – como em capítulos de um livro ou uma novela. Em uma campanha os personagens interagem de maneira particular com o cenário e podem evoluir suas habilidades no decorrer da aventura – aumentando a sua força, agilidade, adquirindo novos equipamentos e mais dinheiro. Um exemplo de campanha pode ser visto no filme *O Senhor dos Anéis* de J.R.R.Tolkien, em que a Saga do Anel é dividida em três partes ou no famoso desenho *Caverna do Dragão*, onde em cada capítulo os personagens vivem uma nova aventura na busca pelo portal que os levará de volta para casa.

Sistema: Sistemas de Regras é a composição de um conjunto de regras que define uma linha de RPG. Exemplos: Gurps, D20, Clavius, Daemon, 3D&T, e muitos outros. As regras de um determinado sistema têm a função de transformar as diferentes

habilidades dos personagens em números ou conceitos que possam ser comparados ou testados no momento do jogo.

Dados: No RPG também é necessário o uso de dados. Eles servem para gerar números aleatórios que possibilitarão os personagens obterem sucessos e falhas em suas ações, tornando o jogo mais real. Existem os dados comuns – cubos com as seis faces numeradas – e alguns outros diferentes, a exemplo do dado de 20 lados – icosaedro, com resultados que variam de 1 a 20 – e do dado de 4 lados – tetraedro, com resultados que variam de 1 a 4.

Sessão: É a partida de RPG. As sessões podem durar de uma hora ou até longas sessões de 18 horas. O mais comum é que durem em média quatro horas. Uma aventura pode ser realizada dentro de uma única sessão ou durar várias. Uma campanha inevitavelmente irá durar várias sessões, podendo se prolongar por anos dependendo dos jogadores. Os personagens serão interpretados pelos jogadores durante a sessão do jogo.

1.1 O significado jogo para os jogadores de RPG

No RPG a mecânica de regras e as características gerais do próprio jogo são diferentes dos demais jogos. Baseado em entrevistas realizadas com jogadores de RPG de faixa etária entre 16 e 23 anos, em março de 2006, pode-se dizer que a característica mais marcante do jogo é que desperta o interesse dos jogadores é o fato deste jogo oferecer uma fuga da realidade cotidiana. Segundo os jogadores, trata-se de um momento em que eles fazem o que gostam e ainda se encontram com os amigos.

Pelo fato do RPG ser um jogo extremamente interpretativo, praticamente um teatro, este desperta nos jogadores uma grande interação com seus personagens. O jogador de RPG fica muito tempo sentado durante uma sessão interpretando o seu papel, assim como um ator pode passar horas ensaiando para seu espetáculo e depois representa com maestria o seu papel. O jogador se envolve de tal forma com a trama da aventura que não tem pressa para que o jogo acabe.

Analisando essas características básicas do RPG, entende-se que essa atitude de imersão em algumas sessões de jogo pode durar muitas horas,

apesar de uma aventura curta poder ser concluída em pouco mais de duas horas e meia. O jogo, em si, oferece aos jogadores uma espécie de válvula de escape para se livrar do estresse, das frustrações e das irritações do dia-a-dia, o que não é em nada diferente de outros jogos. Pode-se dizer que um jogador de RPG sente o mesmo prazer em sentar numa mesa e jogar durante horas seguidas, que uma pessoa que joga uma “pelada” todo fim de semana.

Uma característica distinta que pode ser percebida entre o RPG com e outros jogos, é que neste jogo não há perdedores ou ganhadores e em todas as entrevistas observa-se que os jogadores entendem bem essa característica do jogo. O objetivo principal do jogo, segundo os RPGistas entrevistados, é a diversão. Tendo como base as entrevistas realizadas, a tese veiculada pela mídia de que os assassinatos cometidos em três regiões diferentes do Brasil foram causados por influência do jogo RPG, não está de acordo com a opinião dos nove jogadores entrevistados e com as regras do jogo.

A partir daí, cria-se a necessidade de descrever como aconteceram os crimes que o jogo RPG foi associado.

1.1.1 Caso Ouro Preto – Minas Gerais

A estudante Aline Silveira Soares de 18 anos, saiu da sua cidade no Espírito Santo no dia 10 de Outubro de 2001, com uma prima e uma amiga para participarem da tradicional “Festa do Doze”, que acontece todos os anos, sempre no dia 12 de Outubro, em Ouro Preto, cidade histórica de Minas Gerais.

No dia 14 de Outubro, Aline Soares foi encontrada morta no cemitério da Igreja Nossa Senhora das Mercês. O corpo da estudante foi encontrado nu sobre uma lápide, com os pés cruzados e os braços esticados como se o corpo estivesse crucificado. Nele havia marcas de 15 facadas e um corte na garganta. Abandonado ao lado do corpo havia uma faca antiga.

A polícia acreditava que Aline foi morta por causa do jogo de RPG, e chegou a essa conclusão devido à maneira que o corpo se encontrava. O crime foi associado a um “ritual de magia negra”, pois segundo a polícia alguns livros de RPG contêm informações sobre como realizar magias em rituais.

A primeira pista que a polícia teve sobre o assassino foi quando uma pessoa procurou Aline na república e se identificou com Jesus, além de uma outra informação de que a estudante teve contato com um homem durante a festa, o qual provavelmente seria o mesmo que havia procurado a vítima. Os estudantes que estavam hospedados na mesma república em que a vítima se encontrava também eram os principais suspeitos. Foram encontrados alguns livros de RPG e peças do jogo, classificado pelo delegado Adauto Corrêa como “material satanista”. A polícia também acreditava que Aline estaria envolvida em uma sessão de RPG onde o perdedor deveria ser punido com a morte.

Após cinco dias de investigação e depois de quinze depoimentos, a polícia já estava convicta de um fato: a estudante Aline Soares teria sido morta por um grupo de estudantes que transformaram uma história de um jogo de RPG em realidade para realizarem um jogo com o final perfeito. Os novos depoimentos clarearam as investigações da polícia e a jovem de nome Camila Silveira, prima de Aline, foi apontada como uma das principais suspeitas. Dois outros estudantes, um deles intitulava “Anjo da Morte”, compunham a lista de principais suspeitos do crime. Ambos os suspeitos apresentavam ferimentos em seus corpos, fato que poderia indicar uma possível reação da vítima antes de morrer. No entanto, os dois alegaram que os ferimentos teriam sido causados por suas namoradas.

As investigações policiais não poderiam ter sido concluídas sem que antes a polícia tivesse acesso ao laudo pericial do Instituto Médico Legal (IML). O laudo que foi divulgado 18 dias depois do assassinato, revelou que a estudante havia consumido álcool e maconha antes de morrer e confirmou também as suspeitas da polícia, de que ela havia sofrido violência sexual.

A polícia chegou a um veredicto final após três meses de investigação: Aline teria sido morta por um grupo de três estudantes moradores da república onde a vítima ficou hospedada com mais duas amigas, sendo que uma delas seria a sua prima Camila Silveira. De acordo com o relatório oficial da polícia os estudantes foram indiciados por homicídio qualificado e por motivo fútil.

O caso agora está no Ministério Público, e deverá ser decretada a prisão dos acusados de terem cometido homicídio. Por enquanto, apenas Camila Silveira, a prima da estudante, foi presa. A polícia recebeu uma denúncia anônima e surpreendeu Camila em uma fazenda no dia 14 de fevereiro de 2005, em uma cidade localizada a 200 quilômetros de Ouro Preto. Camila vai aguardar o processo

na cadeia de Ouro Preto e vai dividir a cela com outras nove detentas. Os demais suspeitos aguardam o julgamento em liberdade por terem conseguido um *Habeas Corpus*. A outra estudante que havia sido acusada de participar do crime não é mais suspeita da polícia. Portanto, apenas quatro pessoas devem ser julgadas pelo crime.

No entanto, há outras versões de alguns RPGistas que acompanharam de perto o caso, que acreditam que a história contada pela mídia não é exatamente como essa relatada acima. Os RPGistas se sentiram lesados pela falta de informação que o Jornal da Globo forneceu para os ouvintes, uma vez que a explicação do jogo teria sido destorcida para o público. De acordo com testemunhas que foram ignoradas pelo delegado responsável pelos inquéritos, Adauto Corrêa, alguns fatores importantes para as investigações não foram levados em consideração.

O fato seria que Aline Silveira havia saído de casa para a “Festa dos Doze” em Ouro Preto, Minas Gerais com apenas R\$ 40,00 no bolso. Durante a festa, alguns estudantes afirmaram ter visto Aline conversando com um dos maiores traficantes da cidade. E como a estudante não tinha dinheiro e havia consumido drogas ela achou que poderia sair da cidade sem encontrar com o traficante. Quando a vítima se dirigia para a república onde estava hospedada ela foi abordada pelo mesmo homem com quem ela teria conversado na festa. Ele estaria cobrando a dívida deixada por Aline por causa das drogas. Sem dinheiro, a estudante se ofereceu para ter relações sexuais com o criminoso como pagamento da dívida. Para os jogadores de RPG, o crime não teve nada a ver com o jogo, mas sim com uma dívida de drogas.

1.1.2 Assassinato em Guarapari – Espírito Santo

Na noite de sexta-feira dia 13, dois rapazes foram presos em Guarapari, litoral do Espírito Santo, sob a acusação de terem matado a sangue frio, uma família de três pessoas, com tiros na cabeça. De acordo com as investigações da polícia o crime pode ter sido motivado pelo jogo RPG. Mas a possibilidade do jogo ter sido usado como desculpas para o roubo que houve na casa logo depois das execuções não é descartada pela polícia.

Mayderson de Vargas Mendes, 21, e Ronald Ribeiro Rodrigues, 22, foram identificados pela polícia como os assassinos. As mortes ocorreram no dia 26

de abril, mas os corpos das vítimas só foram encontrados oito dias depois pela polícia dentro da residência da família na Praia do Morro, Região metropolitana de Vitória. Como os corpos das vítimas já estavam em estado de decomposição, o mau cheiro e a presença de urubus próximos à casa chamaram a atenção dos vizinhos que acharam estranho e comunicaram o feito à polícia.

Segundo a polícia os suspeitos confessaram ter matado o estudante Tiago Andrade Guedes, seu pai, Douglas Augusto Guedes e sua mãe, Heloísa Helena Andrade Guedes. Tiago conheceu um dos assassinos (Mayderson) em uma banca de jornal há mais ou menos três anos antes do crime. A polícia chegou a eles após encontrar diversos livros e materiais de RPG no quarto de Tiago, além de um bilhete encaminhado a Mayderson.

O primeiro a ser preso foi Mayderson, pois a polícia encontrou em meio aos pertences de Tiago uma agenda contendo o telefone dele. De posse dessa informação os policiais chegaram até o endereço do suspeito em Cachoeira do Itapemirim. A mãe do assassino revelou que ele estava na casa de um amigo. Mayderson foi preso na casa desse amigo, aonde foram encontrados também um computador, um celular, e outros objetos que pertenciam às vítimas, além de R\$ 4.260,00 que foram sacados da conta de Tiago.

Pressionado pela polícia, Mayderson entregou o comparsa Ronald Ribeiro Rodrigues, que foi preso em seu local de trabalho, uma vidraçaria em Guarapari. Com este último, foi apreendido um revólver calibre 32, a arma do crime.

Durante a partida do jogo Ronald foi o mestre, e em uma declaração à revista *Isto é*, o assassino revelou ter confundido realidade e fantasia. “O jogo entrou em minha cabeça de uma forma muito maligna. Se tornou muito real e cada um virou um personagem”. O outro assassino jogava como um advogado e Tiago seria um policial. Como o seu personagem havia perdido, Tiago teve de pagar com a própria vida e a de seus pais.

De acordo com o Delegado encarregado do caso, Alexandre Lincoln, os acusados disseram que estavam jogando uma partida de RPG que já durava mais de 5 horas, quando Tiago perdeu foi penalizado com a sua própria morte e a dos pais. Os assassinos também disseram que Tiago já sabia dessa condição e mesmo assim aceitou jogar e segundo eles, os pais do garoto também aceitaram participar da “brincadeira” sem saber que o desfecho seria real e fatal. “O jogo foi traçado para ir até o final. Tiago aceitou e tudo aconteceu”, concluiu o delegado.

Ainda não se sabe ao certo quem matou quem, por causa das contradições encontradas nos depoimentos dos acusados. O tempo todo os assassinos divergiram nas informações dadas à polícia. Desde o momento do início do jogo, onde um diz que a partida aconteceu semanas antes do crime e o outro alega que os três (Tiago, Mayderson e Ronald) chegaram juntos à casa da família de Tiago e jogaram durante horas e enquanto eram observados pelos pais da vítima, logo depois o crime foi concretizado.

A polícia não acreditou totalmente no depoimento dos rapazes e o delegado Lincoln pediu uma reconstituição do crime. Após sete horas de reconstituição inúmeras contradições apareceram: Ronald assumiu o assassinato do aposentado Douglas Augusto Guedes, de 54 anos, pai de Tiago e disse que o próprio filho teria matado a mãe, mas acusou Mayderson de ser o assassino de Tiago. Já Mayderson contou uma versão bem diferente, segundo ele Ronald teria atirado nos três, após eles terem sido dopados com um sonífero de tarja preta, que foi comprado com o dinheiro de Tiago. As vítimas foram amarradas e mortas com um tiro na cabeça.

Como não foi determinado na reconstituição dos crimes quem matou os integrantes da família Guedes, os acusados de cometerem os homicídios, Mayderson de Vargas Mendes, de 21 anos, e Ronald Ribeiro Rodrigues, de 22 anos, vão responder pelos crimes de homicídio qualificado e roubo.

O advogado de defesa dos acusados, Benedito Bahiense Pimentel queria alegar insanidade dos clientes para que eles pudessem responder pelo crime de homicídio simples¹ ao invés do qualificado². No entanto, após uma entrevista ao vivo veiculada pela Rede Bandeirantes, em que participaram o advogado de Ronald, o delegado responsável pelo caso e Marcelo Del Debbio, especialista em RPG e

¹ Homicídio simples – De acordo com o artigo 121 do Código Penal, o homicídio simples consiste em matar alguém. Com pena que varia de seis a vinte anos de reclusão.

² Homicídio qualificado – Esse agrega o aumento da pena que varia de 12 a 30 anos de reclusão. No parágrafo 2º do artigo 121 o homicídio é considerado qualificado quando:

I – mediante paga ou promessa de recompensa, ou por outro motivo torpe;

II – por motivo fútil;

III – com emprego de veneno, fogo, explosivo, asfixia, tortura ou outro meio insidioso ou cruel, ou que possa resultar perigo comum;

IV – à traição, de emboscada, ou mediante dissimulação ou outro recurso que dificulte ou torne impossível a defesa do ofendido;

V- para assegurar a execução, a ocultação, a impunidade ou vantagem de outro crime;

autor de vários livros do ramo, o advogado abandonou a causa. Agora Mayderson e Ronald devem aguardar um defensor público.

Como forma de protesto, alguns RPGistas capixabas fundaram no dia 21 de maio de 2005 a Associação dos Jogadores de Interpretação e Estratégia do Espírito Santo (AjieES), que já conta com mais de 60 associados desde sua fundação.

1.1.3 Crime em Brasília

Numa sexta-feira do dia 28 de outubro de 2005, uma reportagem do DFTV, 2ª edição, relatava um crime com possível ligação com o jogo RPG. Ronaldo José dos Santos, 26 anos, foi encontrado morto a poucas quadras de sua casa. O rapaz foi assassinado com cinco tiros (boca, braço, mão, peito e costas). A polícia descartou a possibilidade de latrocínio, ou seja, roubo seguido de morte, pois a vítima portava um cordão de prata e dinheiro, no entanto nada foi levado. Segundo as investigações, a vítima havia participado de um jogo de RPG.

Ao lado do corpo do rapaz foram encontrados livros, fichas preenchidas do jogo *Tormenta e Trevas* e um bilhete com ameaças a outros dois participantes do RPG que dizia: “Vou matar todo mundo!! Eu sou o mestre”. No bilhete tinha também desenhos e textos misteriosos não identificados pela polícia. A delegada da 20ª DP do Gama encarregada do caso, Marta Vargas, suspeita que esses itens encontrados junto ao corpo podem ser uma prova da interligação entre o jogo e o assassinato de Ronaldo. “Todas as testemunhas e pessoas ligadas à vítima serão ouvidas para que possamos solucionar esse caso, que é o primeiro no Distrito Federal”, disse a delegada.

Ronaldo tinha verdadeira paixão pelo RPG. Em seu quarto foram encontrados vários livros, revistas, dados, miniaturas e regras do jogo. Maria Lúcia dos Santos, irmã da vítima, relatou que os jovens tinham costume de ficar sentado no chão jogando, e que não imaginava que no final do jogo o irmão poderia ser morto. O irmão da vítima, Arnaldo dos Santos, contou em depoimento para polícia que pouco antes do assassinato, Ronaldo recebeu uma ligação, logo depois de pegar pasta que costumava levar para jogar saiu de casa com um semblante triste. Arnaldo relatou também que no final de semana anterior o irmão estava muito triste e recebeu várias ligações durante o dia.

A mãe de Ronaldo, Deusuita dos Santos, em entrevista ao DF TV e ainda abalada pela morte do filho diz que não tinha conhecimento que o RPG era um jogo “maldito”, e que se soubesse teria feito seu filho parar de jogar. José dos Santos, pai da vítima disse que os amigos que Ronaldo costumava jogar eram pessoas boas educadas. “Eles ficavam na garagem, sentados no chão. Certos dias começavam a jogar na hora do almoço e só paravam à noite. Se eu passava por perto conseguia ouvir um falando que ia matar o outro, mas eu sei que é coisa do jogo”, disse José.

O jornal Correio Braziliense entrevistou o especialista em jogos de RPG há 10 anos e autor de obras de RPG, com mais 40 títulos publicados, Marcelo Del Debbio, de 31 anos. Segundo o entrevistado, era muito cedo acusar o jogo como o principal culpado. Ao analisar as mensagens que continham no desenho que foi encontrado ao lado da vítima, Debbio havia constatado que a imagem estaria ligada a um vilão de um jogo de fliperama.

Ronaldo tinha o apelido na família de *Fliper* porque costumava jogar esses tipos de jogos eletrônicos e com 16 anos saiu vitorioso do torneio de fliperama no Gama. Uma irmã do Ronaldo, que prefere não se identificar, diz que quer justiça, “Quero ver o assassino do meu irmão atrás das grades”. Marcelo Del Debbio, autor da obra *Tormenta e Trevas*, o mesmo livro que estava em poder da vítima quando este foi encontrado morto, diz que no livro apenas armas medievais como machados e espadas são usadas durante a partida. “É um jogo de cooperação, com dados que definem como o personagem vai atacar seu adversário. Depende da sorte”, e o autor completa, “nenhuma arma de fogo”.

A polícia trabalha também com a suspeita do crime ter sido passional, mas deve investigar os locais que Ronaldo costumava jogar e pretendem obter mais informações sobre o jogo *Arcade, King of Figthers 99*. Na ficha que foi encontrada junto ao corpo contém informações de um personagem chamado Jack e que usava armas de fogo. Isso pode desligar o fato da morte estar relacionada ao jogo *Tormenta e Trevas*.

Segundo a repórter do jornal Correio Braziliense Carolina Caraballo que investigou o caso, os suspeitos não haviam sido encontrados até o fechamento da matéria que foi veiculada após o crime.

Como pode ser percebido, em todos os casos, a construção da notícia foi baseada nas investigações policiais. Sabe-se que é de extrema

importância, a observação do jornalista ao apurar uma matéria. Por isso, há necessidade de definir notícia e ética jornalística.

Capítulo 2

A notícia e a cobertura da mídia sobre o crime ocorrido em Ouro Preto

2. Definindo o que é notícia

Notícia pode ser entendida como a divulgação de fatos e acontecimentos transmitidos para o público a partir dos meios de comunicação. Os jornalistas dependem da notícia para que o trabalho de apuração desenvolvido durante o ocorrido possa ser publicado na mídia. Por isso, o jornalista Juarez Bahia define notícia como sendo “a base do jornalismo, seu objeto e seu fim”. Sem a notícia não haveria a necessidade de existir a profissão do jornalista, ela é o principal interesse da classe, o jornal precisa da notícia para sobreviver. Para um fato ser considerado notícia, deve ser recente, ser relevante para o público, e mais do que isso, tem que haver alguma novidade.

Para o jornalista Jacques Fauvet, a notícia só é considerada importante quando se tem um valor universal e ela deve ser o mais exata possível. “O jornalista deve ser bastante competente e perspicaz para descobrir todas as inexatidões”, afirmou Fauvet em uma entrevista realizada em 1979, para compor o livro *As notícias e a Informação* de Manuel Vásquez Montalbán. No entanto, ele acredita que as notícias sofrem determinadas distorções, e deixam de ser exatas, por causa da ideologia ou prestação de serviço do veículo de comunicação em que o jornalista trabalha. Para ele sempre haverá uma distorção na informação, mas ela deve ser “o menos forte possível”. (anos, pág)

Toda notícia merece que seja feita uma apuração minuciosa, assim o veículo de comunicação e o jornalista passam a ter credibilidade perante o público. No livro, *Ideologia e técnica da Notícia*, o jornalista Nilson Lage afirma que se a notícia veiculada pelo meio de comunicação for errônea o “emissor perderá a credibilidade diante do erro flagrante”. Assim o repórter poderá gerar no receptor uma desconfiança sobre o que está sendo veiculado pela mesma mídia, agora que será então duvidosa diante do público. (1982,p.41)

A forma do repórter transmitir a notícia deve ser impessoal e baseada em um referencial lingüístico. De acordo com o jornalista Jorge Pedro

Sousa (2002), isto acontece porque as notícias são construídas com base em linguagem, ou seja, a notícia se constitui a partir da língua (o que está escrito), a linguagem das imagens (as fotos ou filmagens exibidas) e etc. Sousa lembra que a língua e a linguagem usada pelos jornalistas não são importantes apenas para a classe jornalística, mas também para quem recebe a mensagem, por isso é fundamental que o repórter tenha domínio da língua e dos meios que serão usados para fazer a mediação entre o jornalista e o leitor. Se o repórter tenta passar uma idéia e não consegue se expressar muito bem, pode haver por parte do leitor uma incompreensão e a comunicação deixará de existir.

Na construção de um texto, a notícia deve ter os objetivos selecionados e colocados em ordem de importância para satisfazer o interesse do público. O jornalista tem o dever de ser imparcial ao passar a notícia para o público, o olhar sobre o ocorrido deve ser neutro. Sousa cita Nelson Traquina ao discutir que notícia é o espelho da realidade.

As notícias são perspectivadas como um espelho da realidade, já que, de acordo com as normas e técnicas profissionais, os jornalistas, vistos como observadores neutros (ao contrário do que a fenomenologia ensina), apenas reproduziriam os acontecimentos e as idéias sob a forma de notícias. As notícias seriam, então, discursos centrados no referente; mais, as notícias seriam como são porque a realidade assim o determinaria. (APUD.TRAQUINA, 1993, p.133).

Para a notícia ter um valor noticioso o assunto não deve ter sido publicado por outro veículo de comunicação. Assim, a jornalista Cremilda Medina afirma que só existe realmente notícia quando a informação chega às pessoas para as quais tem um “interesse noticioso”. Esse argumento reforça o fato de que uma notícia deve despertar o interesse do público, se a população não se interessar, o acontecimento deixa de ser notícia.

A notícia tem a função de manter o público informado, para que a população saia do senso comum e cada cidadão passe a ter opinião formada sobre qualquer assunto que seja de interesse público. A informação precisa ser de qualidade e os jornalistas devem tomar o devido cuidado para não deixar suas impressões na matéria e acabar manipulando o leitor, ouvinte ou telespectador. As notícias são o reflexo de interações sociais, culturais e ideológica e o jornalista tem nas mãos o poder de controlar o que vai ser ou não a notícia. Assim o profissional da área de comunicação, deve cumprir o papel de mediador entre a notícia e leitor.

(...) os jornalistas são vistos como agentes possuidores de um certo grau de autonomia na ação, especialmente face aos poderes político e econômico, tendo particularmente um papel relevante em torno dos processos de construção. Porém a perspectiva construcionista não nega que as notícias freqüentemente sustentam as interpretações que as fontes com poder, particularmente as oficiais, dão aos acontecimentos e às idéias que caem no domínio público, até porque as relações entre jornalistas e essas fontes de informação são problemáticas, sendo freqüentemente orientadas por interesses e amizades. (SOUSA, 2002, p.201)

Como disse o jornalista Leão Serva (2002), no livro *Jornalismo e Desinformação*, os processos de edição, submissão, redução, saturação de informação fazem com que um fato se torne infiel ao fato real. “O jornalismo tal como conhecemos hoje omite as circunstâncias determinantes dos fatos. Os meios de informação, portanto, criam clones dos fatos, parecidos como seu objeto apenas o suficiente para que haja verossimilhança”, afirmou Serva na conclusão do livro. Para ele a necessidade que a sociedade tem de consumir informações pode fazer com que os jornalistas as criem quando não há uma notícia de grande importância para oferecer ao público.

Muitas vezes o jornalista não sabe o que está querendo passar para leitor por meio do texto, porque ele não conhece o assunto de que está tratando. Ao passo que se ele não é conhecedor do tema, a matéria poderá vir carregada de preconceitos e prejulgamentos. Por conta do tempo, que muitas vezes é curto, principalmente nas redações o jornalista tem que trabalhar com rapidez e eficiência (e algumas vezes deixa a desejar) alguns temas controversos onde há pressões e contrapressões, assim ele é “levado a penetrar em informações técnicas de difícil transposição”. (LAGE, 1982, p. 108)

A notícia passou então, a ser um produto e perdeu as características de objeto. Ela está diretamente ligada ao capitalismo e se tornou um produto do mundo industrializado. Hoje, as notícias são produzidas por agências especializadas, elas deixaram de ser procuradas pelos jornalistas. Não é mais necessário que um jornal mantenha um correspondente em cada canto do país ou do mundo. As notícias acontecem, elas são apuradas e depois vendidas, pelas agências de notícias para o mundo inteiro, para os veículos de comunicação interessados (Cremilda Medina, 1998).

De acordo com Medina (1998), a massificação da indústria cultural é preocupante porque a tecnologia faz com que a criatividade do ser humano atrofie e assim ele deixa de desenvolver certas faculdades. A partir desse ponto de vista, o interesse do jornalista em correr atrás da notícia pode vir a diminuir, pois terão outros meios de consegui-la. A mensagem jornalística passou ter características de um produto de consumo da indústria cultural, e tende a atingir em grande escala o que é fabricado para a massa.

O jornalista Marcondes Filho (1986) define jornalismo como sendo uma “produção social de segunda natureza, funcional à manutenção do capitalismo”. A notícia passa a ter, dentro desta definição, o seguinte significado:

Notícia é a informação transformada em mercadoria com todos os seus apelos estéticos, emocionais e sensacionais; para isso a informação sofre um tratamento que a adapta às normas mercadológicas de generalização, padronização, simplificação e negação do subjetivismo (FILHO, 1986, p.13).

A partir da produção da notícia que é gerada de acordo como os interesses capitalistas, a mídia pode criar (em determinados grupos) estereótipos positivos ou negativos. No caso específico desta monografia, constata-se que os grupos de RPGistas foram afetados por uma imagem distorcida veiculada pelos jornais. De acordo com as entrevistas realizadas, todos os jogadores sentiram que a mídia não teve a menor intenção de fazer uma reportagem para mostrar o outro lado do jogo. Os veículos de comunicação forneceram informações detalhadas sobre os crimes e deixaram de esclarecer o jogo RPG, que era em todos os casos citados no capítulo um, alvo principal da polícia. Para Lage a criação desses estereótipos, principalmente o lado negativo, não é muito bom para a mídia, dá a impressão de a mídia está influenciando a sociedade sobre o que é certo ou errado.

A redação dessas notícias, o delineamento, a hipocrisia da edição fartamente escandalosa, envergonhadamente discreta ou quase lírica servem para descaracterizar o que há de temível nas ocorrências e pessoas. É como se o jornal estivesse dizendo: isto é o absurdo porque é o não-permitido, o não-conveniente; existe, está aí, mas não deveria existir. (LAGE, 1982, p.109)

2.1 Cobertura da mídia que noticiou uma das mortes

Ao constatar que poderia haver algumas incoerências a respeito do que foi divulgado pela mídia sobre os crimes que aconteceram entre outubro de 2001 e outubro de 2005, os quais foram associados ao jogo de RPG, entende-se que uma análise da notícia seria a melhor forma de refletir sobre a forma como essa foi veiculada. O Jornal da Globo que vai ao ar de segunda a sexta-feira, por volta da meia noite, foi a mídia escolhida para ser analisada.

A morte que teve maior repercussão na mídia, principalmente no jornal citado acima, foi a que aconteceu em Minas Gerais, mais conhecida como: O Caso Ouro Preto. Uma estudante de 18 anos havia sido assassinada durante as comemorações da “Festa do doze” e a polícia suspeitou que o jogo teria influenciado os assassinos a cometerem o crime.

Sabe-se que a mídia deve se preocupar com a forma e a maneira como a notícia ou informação será transmitida para o telespectador. Nesse caso mais específico, se quer analisar como o Jornal da Globo informou a população sobre um crime que aconteceu em Ouro Preto.

Por causa do tempo na televisão ser bastante curto, principalmente para um repórter poder fazer uma apuração detalhada dos fatos, a notícia muitas vezes deixa a desejar. Esse fator também deve ser levado em consideração na hora de fazer a edição do material apurado, pois muitas vezes, o tempo destinado à matéria é pequeno e cabe ao repórter escolher o que deve ser veiculado. A falta de uma informação ou um dado incorreto ou incompleto faz com que a mídia perca diante do telespectador a sua credibilidade, a qual costuma levar anos para ser conquistada.

No caso da emissora Rede Globo a história é um pouco diferente, pois as pessoas criaram confiança na emissora e tudo o que é veiculado pela Rede Globo é entendido pela sociedade como verdadeiro. “Muitas vezes, as versões consagradas na tela da Globo persistem temporariamente como verdade” (BUCCI, 1989, p.31).

A esse respeito o jornalista DeGeorge afirma:

A habilidade que têm os meios de comunicação para produzir alterações graças aos efeitos cognitivos pode ser atribuída ao constante processo de

seleção realizado pelos *gatekeepers* nos meios de comunicação, que, em primeiro lugar, determinam que acontecimentos são jornalisticamente interessantes e quais não, atribuindo distintas relevâncias em variáveis como a extensão (de tempo e espaço), a importância (tamanho da manchete, localização no jornal, frequência de aparição, posição no conjunto das notícias) e o grau de conflito (a maneira como se apresenta o material jornalístico) [...] Algumas notícias são tratadas detalhadamente, outras merecem uma supérflua atenção e outras são ignoradas (DeGeorge, 1981, p.219-220).

O que acontece na Rede Globo é que o tempo que se tem para divulgar uma notícia é o mesmo que qualquer outra emissora que esteja tratando do mesmo assunto possui conseqüentemente, a busca por um “furo” de reportagem é o mesmo que em qualquer emissora de televisão. Qual veículo de comunicação irá colocar primeiro a matéria no ar? Essa “disputa” que há entre as emissoras, gera dúvidas quanto ao caráter noticioso das informações. Muitas vezes a falta de apuração prejudica o formato da notícia e pode levar também a um sério julgamento sobre o objeto da matéria, nesse caso, os jogadores de RPG se sentiram lesados por conta das matérias apresentadas no Jornal da Globo.

No caso aqui analisado, as matérias em que o Jornal da Globo divulgou sobre a morte da estudante Aline Soares do caso Ouro Preto, algumas informações a respeito do jogo RPG ficaram incompletas e ambíguas, dificultando a interpretação do telespectador que não sabia do que realmente o jogo tratava.

Quando, na primeira matéria exibida no Jornal da Globo em 17 de outubro de 2001, em anexo II, o repórter afirma ao explicar o jogo: “os participantes assumem personagens e realizam tarefas até o término da brincadeira, que pode levar dias e até meses”, o público pode interpretar essa informação de uma forma diferente da dinâmica lógica do jogo. O que dá a entender nessa frase é que ao interpretar um personagem, o jogador assume um papel dentro do contexto da sua realidade e realiza as tarefas, que no caso são mandadas pelo mestre, na vida real. Não há esclarecimento sobre o fato de que as atividades que os jogadores deveriam realizar são feitas apenas na imaginação.

Ainda na mesma matéria, afirma-se que “O RPG é um jogo inglês que simula situações de confronto e magia”, no entanto, RPG é apenas uma abreviação de uma sigla em inglês da palavra *Role Playing Game*, mas o jogo surgiu nos Estados Unidos. Outro ponto abordado seria sobre o jogo que a vítima havia participado. “A estudante também estaria envolvida em um jogo onde o perdedor é

punido com a morte”. Aqueles que conhecem o jogo sabem que em nenhuma aventura de RPG o objetivo final é a morte de um personagem ou de qualquer ser humano na vida real, isso porque o jogo deve ser vivido puramente na imaginação.

Na segunda reportagem exibida no telejornal no dia 18 de outubro de 2001, em anexo II, o repórter buscou a opinião do diretor do clube de RPG e a de uma estudante que estava realizando um trabalho sobre o jogo em sua tese de mestrado, Janaína Soares. Segundo a reportagem, a estudante afirma que pode ter havido uma mistura de ficção com realidade, mas que o problema não está no jogo e sim no jogador. A partir do ponto de vista de uma outra pessoa, o público pode avaliar um lado diferente da história que não foi bem explorado, mesmo que de uma forma superficial, pois este é o único trecho onde uma pessoa expõe uma opinião contrária à informação negativa sobre o jogo que foi veiculada.

Quando a matéria tem uma continuidade, o repórter deve dar uma breve explicação sobre o assunto para o telespectador se situar no tempo, no espaço e ter uma noção das personagens envolvidas. Ele tem que responder às perguntas do lead (o que, quem, quando, onde, como e por que). Assim, na segunda reportagem sobre o assassinato, houve mais um esclarecimento a respeito do jogo: “O RPG é um sucesso entre estudantes, porque faz o participante ler, pensar, criar suas próprias histórias e até decidir o final”. O jogo é um sucesso porque trabalha com o raciocínio lógico e matemático e incentiva a imaginação e o trabalho em equipe, e atrai os estudantes justamente por ser uma atividade em grupo. O fascínio e o interesse pela leitura é apenas uma consequência do restante do jogo.

A emissora continuou apresentando ao telespectador, nos dias que se seguiram ao crime, informações sobre o andamento das investigações policiais que tentavam desvendar o mistério do assassinato. O importante é que a polícia de Ouro Preto tinha uma convicção: que a estudante havia sido brutalmente assassinada e que a inspiração desse crime partiu de um livro de RPG.

A terceira matéria veiculada no dia 19 de outubro de 2001, em anexo II, também foi sobre o caso da estudante assassinada em Ouro Preto. Desta vez a informação era sobre o material encontrado pela polícia na república onde a jovem estudante havia se hospedado. Foram encontrados alguns livros de bruxaria, satanismo e algumas peças e manuais de um jogo de RPG. No entanto, os livros de maior destaque mostrados na reportagem, além de outros materiais ligados ao RPG eram: Vampiro: A Máscara, Trevas e Livro de Nod. Este último, apesar de ter uma

capa bastante apelativa – que poderia ser facilmente confundida por um leigo como sendo material satanista – é apenas um livro de contos que descreve, de forma fictícia, a história do primeiro Vampiro, que segundo o livro seria o Caim bíblico.

Os livros de RPG, em geral, têm capas e desenhos bem chamativos que servem para ilustrar o cenário irreal em que se passam as aventuras e também para ajudar os jogadores a interpretar e interagirem com o que lhes é narrado pelo mestre. Algumas ilustrações mais pesadas podem ofender ou agredir indivíduos mais ortodoxos ou aqueles que não possuam o devido conhecimento sobre o jogo. Esse tipo de repercussão causada pelos crimes levou a justiça a determinar que, a partir de junho de 2002, as editoras devem classificar seus livros por faixa etária, ao publicarem livros em caso de temas mais pesados. Constata-se um temor em relação ao mau uso desse tipo de material.

Dezoito dias após o crime, o Jornal da Globo em 01 de novembro de 2001, em anexo II, exibiu mais uma matéria sobre o ocorrido. A chamada principal era sobre o que havia sido concluído no laudo do Instituto Médico Legal (IML) a respeito do crime de Ouro Preto. Conclui-se que estudante havia usado álcool e maconha, e foi violentada antes de morrer. Ainda que tenha sido confirmado que a estudante estava sob o efeito de drogas (lícitas e ilícitas) antes do crime, a polícia e a mídia continuaram dizendo que as regras do jogo de RPG foram a inspiração para acontecer o homicídio.

Na mesma reportagem foram feitas as seguintes informações: “Quinze facadas, seguidas de um ritual com regras desconhecidas” e “Uma história que teria sido tramada num jogo de RPG”. O papel da polícia deve ser o de investigar, mas a função do jornalismo é diferente. O repórter deve tentar ao máximo em suas matérias, mostrar os dois lados da história. “Independente do fato a ser comunicado é de extrema importância ouvir os dois lados. Tudo precisa ser confirmado e transmitido com clareza e imparcialidade”, afirmou Carlos Correia, jornalista formado há mais de 20 anos, que pesquisou sobre como deve ser feita a apuração da notícia.

Após três meses de investigação, a polícia concluiu o que ela suspeitava desde o início: o crime realmente havia sido inspirado no RPG e ele aconteceu para que a conclusão do jogo pudesse ser perfeita. Nesse caso, o que faltou na reportagem apresentada na emissora no dia 17 de janeiro de 2002, em anexo II, foi uma contextualização do fato para o telespectador, porque já teria

passado um trimestre e o público poderia não recordar completamente o que havia acontecido.

O lead da matéria era o seguinte: “Um crime bárbaro e um motivo fútil. A polícia de Ouro Preto, em Minas Gerais, indiciou hoje cinco pessoas pela morte de uma estudante no ano passado. Ela foi vítima de um jogo em que os participantes assumiram, na vida real, as personagens da ficção”. Então devemos nos perguntar: Que crime? Que estudante? Que jogo? Que personagens?

Quando se diz na mesma reportagem que o corpo da estudante havia sido encontrado no cemitério da cidade e ela estava nua, com os pés cruzados e braços abertos e este cenário lembrava um ritual macabro, o jornalista tomou como verdade o que polícia disse no começo das investigações, sem contextualizar os personagens e a natureza do jogo e dos ritos a esse jogo associados. Seria válido recorrer à definição antropológica de ritual para ficar claro que há diferenças entre um ritual que foi especificado nas reportagens como macabro e o jogo de RPG.

“O ritual é um sistema cultural de comunicação simbólica. Ele é constituído de seqüências ordenadas e padronizadas de palavras e atos, em geral expressos por múltiplos meios. Estas seqüências têm conteúdo e arranjo caracterizados por graus variados de formalidade (convencionalidade), estereotipia (rigidez), condensação (fusão) e redundância (repetição). A ação ritual nos seus traços constitutivos pode ser vista como “performativa” em três sentidos: 1) no sentido pelo qual dizer é também fazer alguma coisa como um ato convencional [como quando se diz “sim” à pergunta do padre em um casamento]; 2) no sentido pelo qual os participantes experimentam intensamente uma performance que utiliza vários meios de comunicação [um exemplo seria o nosso carnaval] e 3) finalmente, no sentido de valores sendo inferidos e criados pelos atores durante a performance [por exemplo, quando identificamos como “Brasil” o time de futebol campeão do mundo]” (PEIRANO, 2003 apud TAMBIAH, 1985).

Portanto, um ritual macabro certamente será caracterizado a partir de seqüências e atos específicos e diferentes da seqüência e sentidos encontrados num jogo de RPG. Parece portanto, que não houve preocupação em verificar se realmente os livros que foram encontrados na república onde Aline Soares teria se hospedado, continham textos ou imagens que poderiam incentivar alguém a cometer tal barbaridade. O que se pode perceber é que nem a polícia e nem os jornalistas que apuraram o caso conheciam o assunto e não empreenderam uma pesquisa mais aprofundada sobre no que realmente consistia o jogo de RPG, e qual é a história de cada livro encontrado.

Por falta de provas, o processo da morte da estudante ficou parado por mais de três anos. Até outubro de 2004 nada havia sido enviado à Justiça. Foram solicitadas pela polícia civil, mais investigações, apurações e novos depoimentos para que o caso pudesse ser solucionado e os assassinos presos. Assim, o Ministério Público poderá julgar com convicção o caso.

Novamente, na sétima reportagem, em anexo II, antes de falar sobre o assunto mais importante da matéria, o repórter deu uma breve explicação do jogo que os estudantes participaram. “Na república onde ela havia se hospedado, a polícia encontrou livros sobre vampirismo e RPG, um jogo em que os participantes assumem personagens de uma história” Mais uma vez não foi dito que o jogo é realizado em uma roda onde os jogadores interpretam um personagem fictício apenas na imaginação, onde é apenas uma fantasia. E os livros de vampirismo, como foi dito, não estão separados dos livros de RPG, apenas são temáticas diferentes. Portanto, da mesma forma que o livro se chamava Vampiro: A Máscara, os outros livros também tinham um nome, não são intitulados apenas de livros de RPG. Cada livro possui um título específico.

Depois de recolher os materiais necessários para enviar o processo ao Ministério Público, o Jornal da Globo veiculou mais uma vez uma reportagem sobre o caso, no dia 20 de dezembro de 2004, em anexo II, dizendo que a partir daquele momento, a polícia já tinha os nomes dos assassinos e estes deveriam ser presos para não fugirem. Outra pequena explicação do que teria acontecido três anos atrás foi a seguinte frase. “Para a promotoria de justiça, a morte de Aline foi decidida num ritual de magia negra”. Nessa reportagem, a notícia referiu-se ao crime de forma simplificada. O crime está associado à magia negra ou ao RPG? Mais uma vez pode-se dizer que não houve interesse por parte do repórter em verificar se o jogo de RPG, de fato, está ligado aos rituais satânicos ou de magia negra. Isto deve ser esclarecido na matéria para não gerar um desentendimento por parte do telespectador por conta de uma ambigüidade que vem sendo construída desde a primeira matéria veiculada pela Rede Globo.

A última matéria exibida sobre o caso foi em fevereiro de 2005, em anexo II, onde a prima de Aline, Camila Silveira, teria sido presa por ser acusada de participar do assassinato da estudante, juntamente com outras quatro pessoas ainda foragidas da polícia. Para encerrar a série de nove reportagens que duraram quase quatro anos, a chamada desta última foi: “O crime, ocorrido em Ouro Preto, chocou a

opinião pública pela brutalidade”. Pode-se afirmar que a maneira como a notícia foi veiculada, pode ter ajudado a transformar o assassinato brutal em um fato chocante e misterioso. O fato é que a falta de compromisso que a maior emissora de televisão do Brasil teve com o público ao divulgar todas as informações sem ao menos se preocupar em apurar com cautela os fatos (explicar como é o jogo e como o crime foi visto por outros jogadores), pode vir a chocar uma massa da população.

Mas como a TV Globo detém um público muito maior de telespectadores, principalmente nos horários nobres (quando são veiculadas as telenovelas e o Jornal Nacional), os telejornais deveriam acrescentar algo que faça a diferença para o telespectador ou fazer algumas correções quanto às notícias que foram veiculadas anteriormente. Não há problemas em divulgar uma informação e depois fazer uma errata ou um complemento sobre o mesmo. O importante é ser imparcial e admitir que qualquer um é passível de erros. Como afirma Nilson Lage (1982), “O jornalista tem que tocar a verdade que ele mal conhece”. Talvez, por causa deste fator relevante (desconhecer o assunto que está sendo tratado) algumas matérias são veiculadas com alguns termos ou definições incorretas. No entanto, não se justifica a falta de correção destas à medida que os fatos se tornam mais esclarecidos.

2.1.1 Como costuma se pensar em ética no jornal?

A discussão sobre ética sempre será um assunto muito polêmico em qualquer profissão em que ela for questionada. Para falar em ética no jornalismo, deve-se pensar no Código de Ética do Jornalista que está em vigor desde de 1987. Nele, estão inscritos os deveres dos profissionais em relação à comunidade, as fontes de informações e o dever dos jornalistas para com os próprios jornalistas.

O jornalista Daniel Cornu (1997) tem como definição de ética, a aplicação pessoal de um conjunto de valores livremente eleitos pelo indivíduo, em função de uma finalidade por ele mesmo estabelecida e que acredita ser boa. Ética e moral estão diretamente ligadas uma à outra, e correspondem respectivamente ao que é bom e à obrigação. No caso da moral estar relacionada a uma obrigação, pode-se entender que o jornalista tem o dever com a sociedade de mostrar a verdade, nada mais que isso.

Sabe-se que o jornalista tem, antes de tudo, um compromisso com a verdade. De acordo com o artigo 7º do código de ética – O compromisso fundamental do jornalista é com a verdade dos fatos e seu trabalho se pauta pela precisa apuração dos acontecimentos e sua correta divulgação. Para isso acontecer deve ser feita uma boa apuração da notícia. Dessa forma o jornalista evita que a informação passada ao público venha carregada de incoerências não desejadas.

A profissão de jornalista tem a função social de informar o público e o jornalista deve se comprometer a dizer sempre a verdade para a população. Para a antropóloga Isabel Travancas (1993), “fundamental é se mostrar isento perante os fatos, tentar apurá-los sem preconceitos ou idéias preconcebidas. E neste sentido a imagem do leitor deve estar sempre presente para o jornalista. É a ele que o repórter deve satisfação e ‘obediência’”.

A ética é fundamental para o jornalista, pois ele é cobrado no lugar onde trabalha e principalmente pela sociedade. Hoje em dia tem-se a impressão que cada veículo de comunicação possui uma ética própria que varia de acordo com os princípios que regem a instituição. Segundo Travancas, “ser ético todo o tempo trabalhando para empresas privadas que têm outros objetivos e éticas, que não os de seus empregados, pode ser difícil e complicado” (1993). Por conta dessa enorme variedades de regulamentos éticos, fica um pouco complicado, mesmo com o Código de Ética dos jornalistas, estabelecer regras e normas para serem cumpridas.

Os jornalistas hoje em dia faltam com respeito entre eles mesmos. A busca por um “furo” de reportagem é grande e todos correm atrás deste mesmo objetivo, quem o alcança tem a sensação de carregar um troféu nas mãos. Talvez esse seja um ponto relevante para se poder retornar à discussão sobre o Caso Ouro Preto. Na intenção de divulgar uma matéria sobre a morte da estudante Aline Silveira de 18 anos, que teria sido brutalmente assassinada por um suposto grupo de estudantes que jogavam RPG e eram adeptos de seitas satânicas, o Jornal da Globo ficou sem tempo (fator determinante em qualquer redação) para apurar os fatos e fazer uma matéria mais elaborada. Assim, a emissora acabou falhando ao fornecer informações a respeito de algumas definições do jogo de RPG.

O jornalista e presidente da Radiobrás, Eugênio Bucci (2000) fez uma crítica à Rede Globo a respeito de algumas edições que a emissora teria feito durante as eleições de 1989. Essa crítica parece se encaixar perfeitamente na série de nove reportagens que o Jornal da Globo exibiu no decorrer de quase quatro anos

sobre o assassinato da estudante Aline Silveira que aconteceu em Ouro Preto, Minas Gerais. Com isso, pode-se perceber o tamanho da responsabilidade que uma empresa como TV Globo deve ter perante a sociedade e que seguir o código de ética é fundamental para que o jornalista possa cumprir seu papel de cunho social.

“A principal rede de televisão do país falsifica, distorce e omite informações. Deliberadamente. E passa ilesa por tudo isso. A Globo foi a única? Não. Mas a sua liderança impõe a ela o ônus de ser o caso exemplar, sobretudo nos erros” (BUCCI, 2000, p15).

O jornalista Daniel Cornu (1997) descreve algumas zonas críticas sobre a ética da informação que estão relacionadas com o código de ética do jornalista. São algumas barreiras que o profissional deveria driblar diariamente, mas muitas vezes não o faz. Não se sabe ao certo porque isso acontece, talvez por interesses do próprio jornalista ou o mais provável é que seja por conta dos interesses da empresa, que tem a informação não como um bem público, mas sim como um negócio. Essas zonas críticas seriam, segundo ele:

“As negligências na verificação das informações, sob a influência conjugada das leis do mercado, da velocidade da informação, da eficiência dos comunicadores profissionais; A confusão entre a liberdade de expressão, patrimônio de todos, e a liberdade de imprensa, própria somente para alguns; A espetacularização da informação, que privilegia certos aspectos da realidade como método para manter os níveis de audiência e o número de leitores; Os danos causados às pessoas pela exploração da violência, pelo desrespeito à privacidade, pela violação da presunção de inocência” (CORNU, 1997, p.15-16).

Diante dessas críticas feitas por Cornu (1997), pode-se dizer que o Jornal da Globo “infringiu” alguns os códigos de ética citados anteriormente. Onde, as reportagens se aproximam mais de uma espetacularização da informação que foi feita para manter a audiência dos telespectadores do que uma notícia bem construída sobre um crime bárbaro que havia acontecido no país. A falta de ética dentro de um veículo de comunicação deve ser vista como algo muito grave, pois a notícia atinge uma grande massa e é a partir do fato noticiado na televisão que o telespectador irá tirar conclusões para então formar uma opinião concreta.

Portanto, o jornalista ou qualquer outro comunicador deve antes de veicular na mídia uma notícia, apurar bem os fatos, pesquisar o tema e escrever de forma clara sobre o assunto, atentando para o fato de não desrespeitar o Código de Ética do Jornalista.

Capítulo 3

A influência da mídia e a opinião de jogadores, jornalista e psicólogo sobre o RPG

3 O papel da mídia na construção do imaginário coletivo brasileiro

O telespectador liga a televisão e se depara com uma enxurrada de informações, as quais ele tem que absorver em questão de minutos. Sendo assim, a mídia tem uma importante responsabilidade diante da sociedade, quando se fala em construção do imaginário. Tudo aquilo que é passado para o público, seja na televisão, jornal ou rádio cria no ser humano uma concepção do que seria exatamente aquilo que foi comunicado pela mídia. As idéias transmitidas nas notícias já são pré - estabelecidas pela mídia. De acordo com o dicionário Crítico de Política Cultural, Gilbert Durand define o imaginário como sendo “um conjunto das imagens não gratuitas e das relações de imagens que constituem o capital inconsciente e pensado do ser humano” (2004).

A mídia impõe ao público todo o conjunto de significados da matéria, e não deixa espaço para que o telespectador possa interpretá-la de uma forma que vá de encontro com os princípios de cada um. Para ficar mais claro, Teixeira Coelho (2004) explica de outra maneira o conceito de imaginário: “é o conjunto das imagens e relações de imagens produzidas pelo homem”. Portanto, pode-se dizer que as imagens e os textos que foram apresentadas no Jornal da Globo sobre o Caso Ouro Preto foram escolhidas pelo homem, nesse caso, um repórter ou um editor, os quais ajudaram a construir um imaginário coletivo, no qual o jogo RPG estaria ligado ao crime que havia acontecido na cidade de Minas Gerais.

O imaginário está relacionado com os desejos e necessidades de um determinado grupo, a representação desses signos (imagens e textos) pode ser traduzida como o tipo heróico, dramático ou místico, e esse fenômeno pode levar a um processo de aceitação ou rejeição por parte de um grupo social (2004. p213).

Se for levado em consideração o país que em vivemos, onde a maioria da população não tem condições de ressignificar algumas informações transmitidas pela mídia, a postura da mesma não está incorreta visto que a impressão que se tem é a seguinte: quanto mais mastigada e talvez opinativa a

notícia estiver, melhor será para o leitor, telespectador ou ouvinte. O público tem preguiça de pensar e não tem o hábito de ir atrás da mesma informação em outro veículo de comunicação para comparar as notícias.

Mas, a postura da mídia em fornecer uma informação que construirá formará o imaginário do receptor (formado pela própria mídia), pois este último estará diretamente ligado àquela imagem e mensagem, pode vir a ser prejudicial. O papel da mídia deveria ser o de abrir caminhos para que a sociedade se torne mais consciente dos fatos do cotidiano, garantindo portanto, a qualidade da informação.

3.1 A opinião de jogadores de RPG, um psicólogo e uma jornalista

Com o objetivo de analisar de forma isenta a cobertura dos crimes, realizei entrevistas com nove jogadores de RPG (sete homens e duas mulheres) que costumam se encontrar aos sábados pela manhã para dar continuidade a uma aventura de RPG Medieval que já dura cinco meses. Com o intuito de resguardar a identidade do jogador e da família do jogador, a pedido do grupo, optei por chamá-los de jogador 1, jogador 2 e jogador 3.

Aconteceram três episódios envolvendo cinco crimes relacionados ao jogo RPG que chocaram o país. A morte de Aline Silveira, os crimes de três integrantes da família Guedes e o assassinato de Ronaldo José dos Santos têm algo em comum: todos estão associados ao jogo de interpretação, mais conhecido como RPG. Trata-se de fatos que aconteceram ao longo de quatro anos, e dos quais até hoje não se concluir nenhuma prova contra o jogo. Foram feitas tentativas de proibir a comercialização de livros desse gênero no país, porém não houve sucesso. Analisando estes aspectos, cabe uma pergunta: Será que o RPG realmente influenciou as pessoas a cometer assassinatos?

Como já foi dito anteriormente, o RPG é um jogo que prima pelo trabalho em equipe, visa a união do grupo para conquistar um objetivo e por conta dessas características, não existe ganhador ou perdedor no final do jogo. O que pode acontecer dentro de uma partida é o grupo não conquistar o objetivo. Fica claro que para um jogador que não saiba diferenciar a fantasia da realidade, o RPG não irá fazer bem, pois ele pode misturar o personagem representado com a pessoa que ele é no cotidiano, na vida real. Isso pode trazer consequências graves, porque o

jogador pode passar a viver na vida real o personagem que interpreta no jogo, podendo portanto, querer tornar real as ações do personagem fictício.

A psicóloga Ivelise Fortim ³ fez algumas observações sobre os jogadores de RPG que são válidas para compreender o que foi dito acima. “Enquanto a representação é feita na sessão, ótimo. Mas, se acabou a sessão e o jovem continua representando na vida real, é problemático”, explica. Dos jogadores de RPG que responderam o questionário, somente um entrevistado apresentou uma certa tendência a não saber diferenciar o real do imaginário. Ele “curte” o jogo porque é nesse momento que ele se distrai, e afirma que joga “para fugir do marasmo e um pouco da realidade desse mundo corrupto e vil”, diz o jogador 1.

Uma outra preocupação quando se fala em mídia e RPG é a opinião dos pais de jogadores, pois muitos não conhecem o hábito dos filhos e acabam sem saber qual é o meio de diversão usado pelo filho na hora de encontrar os amigos. Mas não parece ser o caso dos jogadores de RPG que participaram da entrevista. Todos os entrevistados afirmaram que, embora os pais conhecessem apenas o contexto do jogo, há um certo grau de confiança que faz com que eles fiquem tranquilos ao saber que o filho está em segurança e se divertindo na casa de algum colega.

A mãe do jogador 2 afirmou que fica bastante tranquila em relação ao jogo. “Meu filho joga todos os fins de semana aqui na área da minha casa, não tem porque eu me preocupar. Os amigos deles que freqüentam a minha casa também são ótimas pessoas”. Mas ela afirma que quando ficou sabendo do assassinato que ocorreu em Ouro Preto teve medo e receio, queria que o filho se desfizesse de todos os livros porque ela acreditou que o jogo realmente tinha conotações satânicas. “Eu sempre achei muito esquisito as figuras que tinham nos livros e depois da morte em Minas Gerais aí tive certeza. Só que meu filho sentou comigo e explicou como funcionava o jogo e percebi que nada do que eu tinha visto na televisão fazia sentido”, explica.

³ Ivelise Fortim é psicóloga do Núcleo de Pesquisas em Psicologia e Informática da PUC-SP. Em 26 de agosto de 2005 foi publicada uma entrevista da psicóloga na Revista Aol onde ela comenta um pouco sobre como funciona o aspecto psicológico de um jogador de RPG. A matéria completa pode ser encontrada no endereço: <http://www.aol.com.br/revista/materias/2005/0151.adp>.

Já a mãe do jogador 3 afirma que, no início, também ficou com medo: “nós, pais, não sabemos ao certo como o jogo funciona e como são as histórias contadas. Mas depois que assisti a uma partida vi que não tem nada demais. Acredito que os pais precisam agir em conjunto com os filhos. O RPG ajuda muito no raciocínio e estimula a leitura. Acho que meu filho nunca leu tantos livros depois que começou a se interessar pelo RPG. Além do mais, os meninos com quem o meu filho joga são pessoas boas”, comenta. Isso mostra a diferença entre pais que confiam nos filhos e procuram entender o que eles estão fazendo e pais que não possuem um diálogo aberto com seus filhos e não se interessam pelo o que eles fazem no dia a dia.

No entanto, há sempre pessoas que não mudam de opinião a respeito do jogo porque já possuem uma opinião formada. Os pais do jogador 1, o mesmo que parece ter dificuldade de distinguir o real do imaginário, conhecem o jogo e nunca gostaram da temática. Segundo o próprio jogador 1, os pais dele associaram a repetência do filho na escola ao RPG e sempre disseram que “o jogo não presta”. O que foi veiculado pela mídia em relação aos crimes não mudou a concepção que eles tinham sobre o RPG, nem para melhorar a imagem do jogo e nem para piorar.

Um grande problema apontado pelos entrevistados foi sobre a cobertura da mídia ao noticiar os crimes. Sem exceção, todos os três jogadores afirmaram que as matérias foram sensacionalistas, buscando apenas IBOPE (Instituto Brasileiro de Opinião Pública). Acusaram a mídia de ser parcial, maldosa e injusta e entre outras definições dadas pelos jogadores. Ao verificar as respostas dos jogadores entrevistados, pode-se notar que a análise feita no segundo capítulo deste trabalho sobre as reportagens exibidas no Jornal da Globo, se assemelha as críticas que os jogadores entrevistados fizeram a respeito da mídia. Para os jogadores, os fatos relatados onde continham informações a respeito do jogo, foram superficiais e algumas vezes errôneos.

A repórter Carolina Caraballo do Jornal *Correio Braziliense*, ao escrever a matéria sobre o crime que aconteceu em Brasília, afirmou que o conhecimento que ela possui a respeito do jogo se limita à leitura, mas ela acredita que o jogo estimula a criatividade, no entanto, “para uma pessoa desequilibrada, que não consegue separar a realidade da fantasia, o RPG pode ser perigoso”, comenta.

Quanto à cobertura da mídia a respeito dos outros episódios que aconteceram no Brasil, a jornalista informa que ao ler matérias relacionadas ao mesmo caso, que ela teria que cobrir percebeu que algumas relataram apenas os fatos e as suspeitas da polícia. Em outras palavras, a jornalista afirma que o repórter não pode omitir um parecer da polícia, mas ele deve deixar claro em seu texto que essa é a conclusão policial. Porém, nas demais matérias pesquisadas por Caraballo foi constatado por ela que “houve uma certa parcialidade por parte do repórter (ou da empresa). O texto claramente condenava o RPG”. A profissional considerava o RPG um jogo inofensivo quando jogado por pessoas saudáveis e equilibradas.

Por ser um jogo de cooperação e interatividade o RPG é uma excelente ferramenta pedagógica e como tal, está sendo amplamente utilizado por alguns professores para entreterem os alunos e fazer com que o aprendizado seja mais dinâmico e de fácil compreensão. Atualmente alguns RPG's da linha GURPS (Generic Universal Roling Player System) como: O Desafio dos Bandeirantes, Entradas e Bandeiras e GURPS Descobrimento do Brasil, começam a fazer parte do cotidiano das escolas, pois por serem ambientados no Brasil do século XVI e XVII, ajudam o aluno a conhecer melhor o contexto histórico do país naquela época, fazendo com que o aluno não só aprenda, como vivencie de forma interpretativa a História do Brasil.

Mas o RPG como ferramenta de aprendizagem não se limita ao contexto das matérias de História ou Geografia. Justamente por sua única limitante ser a própria imaginação dos jogadores, um professor criativo poderia utilizá-lo para ensinar matérias exatas, educação artística, música ou qualquer outra matéria. Na parte de cálculos, por exemplo, o sistema de regras do RPG já é de grande ajuda por si só, pois durante o jogo o aluno tem que fazer inúmeros cálculos.

Além das escolas, outras instituições estão se rendendo às vantagens do jogo. Foi divulgado na Folha de São Paulo, em uma matéria publicada em julho de 1996, um relato de que a Nasa havia proibido seus astronautas de levarem o xadrez para as viagens espaciais. Por ser um jogo competitivo, o xadrez, aliado a estados extremos de estresse, poderia colocar em risco a integridade da missão e dos próprios tripulantes. A solução encontrada pela NASA para aliviar o estresse dos tripulantes sem causar conflitos foi incentivar os astronautas a levarem jogos cooperativos como o RPG.

Tendo como verdadeiras as informações já citadas acima, o RPG pode ser considerado um jogo inofensivo (para pessoas de mente sadia e comportamento social normal); uma ferramenta pedagógica poderosa, se usada corretamente. O jogo de fato abre espaço para a imaginação e para a criatividade, mas não se pode generalizar o comportamento de um grupo baseado em algumas atitudes extremas de pessoas que têm problemas psíquicos a ponto de misturar ficção e realidade. A psicóloga Ivelise Fortim alerta para o fato de que não é possível fazer uma ligação direta entre os crimes e o jogo. Mas o que deve ser analisado é a pré-disposição do jogador para realizar determinadas atitudes. No entanto, ela lembra que “Se a família já sabe que o jovem tem problemas, realmente não é adequado que se jogue muito, tem que ser uma coisa supervisionada”.

Conclusão

Neste trabalho pude observar que a mídia exerce sobre a sociedade uma importante e relevante influência. É por meio dela que tomamos conhecimento dos fatos e acontecimentos relevantes em nossa sociedade. Mas, é necessário admitir: muitas vezes os meios de comunicação passam por cima do código de ética dos jornalistas, seja por algum interesse pessoal ou da empresa em que trabalha. E acabam por omitir informações, sem empreender uma pesquisa adequada dos fatos.

Não foi possível descobrir qual foi o motivo que fez com que uma emissora que possui um elevado índice de credibilidade perante o público brasileiro, como é o caso da Rede Globo, fizesse uma série de reportagens sobre assassinatos comprometendo a imagem do jogo RPG. Algumas perguntas ainda estão sem respostas, como: Houve de fato uma perseguição dos meios de comunicação? Ou então: será que o jogo é realmente capaz de influenciar as pessoas a cometerem crimes?

Acredito que a mídia não seja a única responsável por ter colaborado para aumentar o preconceito que já existia antes dos crimes, a respeito dos jogadores de RPG. Ela cumpriu com o seu papel, que era informar o que havia acontecido, mas arrisco dizer que talvez a mídia – como um todo, e não só a televisão – tenha demonstrado pouco interesse em desmitificar o jogo de RPG e seus jogadores.

A contribuição que acredito ter dado com este trabalho foi a tentativa de revelar um pouco mais sobre o outro lado da história dos assassinatos que aconteceram no Brasil. Mais especificamente sobre o caso de Ouro Preto. E procurei, ainda, apresentar um pouco do universo vivido pelos jogadores de RPG, que é o mundo da fantasia, onde qualquer um que tenha uma mente saudável pode entrar e se divertir.

Referências Bibliográficas

- CORNU, Daniel. *Ética da informação*. Tradução de Laureno Pelegrin. Bauru. EDUSC, 1998.
- BUCCI, Eugênio. *Sobre Ética e Imprensa*. São Paulo. Cia das Letras, 2000.
- DEGEORGE, W. F. *Conceptualization and measurement of audience agenda*. Mass Communication Review Yearbook. Beverly Hills: Sage, 1981.
- JACKSON, Steve. *GURPS: Generic Universal Roleplaying System: Módulo Básico*. Tradução de Douglas Quinta Reis. 2.ed. São Paulo. Devir, 1994.
- LAGE, Nilson. *Ideologia e Técnica da notícia*. Petrópolis. Vozes, 1982.
- MARCONDES FILHO, C. *O capital da notícia*. Jornalismo como produção social da segunda natureza. São Paulo: Ática, 1986.
- MEDINA, Cremilda. *Notícia um produto à venda – Jornalismo na Sociedade Urbana e Industrial*. São Paulo. 2ª ed., Summus, 1998.
- MONTALBÁN, Manuel Vasquez. *As Notícias e a Informação*. Rio de Janeiro. Salvat Editora do Brasil, 1979.
- PEIRANO, Mariza. *Rituais ontem e hoje*. Rio de Janeiro. Jorge Zahar Ed., 2003.
- SERVA, Leão. *Jornalismo e desinformação*. São Paulo. SENAC, 2001.
- SOUSA, Jorge Pedro. *Teorias da Notícia e do Jornalismo*. Chapecó, Argos, 2002.
- SOUSA, Jorge Pedro. *As Notícias e os seus efeitos: As teorias do jornalismo e dos efeitos sociais dos media jornalísticos*. [S.L.]. Minervacoimbra, 2000.
- TRAVANCAS, Isabel. *O mundo dos jornalistas*. São Paulo. Summus, 1993.

CARABALLO, Carolina. Brincadeira fatal. *Correio Braziliense*, Brasília, 28 de outubro de 2005.

DUARTE, Marcela. Bilhete começa a ser decifrado. *Correio Braziliense*, Brasília, 29 de outubro de 2005.

WWW: CÔRTEZ, Celina; e VELASCO, Renato. Jogo macabro. Disponível em <http://www.terra.com.br/istoe/1858/brasil/1858_jogo_macabro.htm>. Acesso em: 25 de março de 2006.

WWW: AMORIM, Cleyde; Jogo de interpretação. Disponível em <<http://dftv.globo.com/Dftv/0,6993,VDD0-2982-20051028-118875,00.html>>. Acesso em: 18 de abril de 2006.

WWW: JOGO de morte. Disponível em <<http://jg.globo.com/JGlobo/0,19125,VTJ0-2742-20011017-10811,00.html>>. Acesso em 18 de abril de 2006.

WWW: MARCADA para morrer. Disponível em <<http://jg.globo.com/JGlobo/0,19125,VTJ0-2742-20011018-10824,00.html>>. Acesso em 18 de abril de 2006.

WWW: A MORTE imita o jogo. Disponível em <<http://jg.globo.com/JGlobo/0,19125,VTJ0-2742-20011019-10846,00.html>>. Acesso em 18 de abril de 2006.

WWW: SEXO, drogas e morte. Disponível em <<http://jg.globo.com/JGlobo/0,19125,VTJ0-2742-20011101-10972,00.html>>. Acesso em 18 de abril de 2006.

WWW: MOTIVO fútil. Disponível em <<http://jg.globo.com/JGlobo/0,19125,VTJ0-2742-20020117-11596,00.html>>. Acesso em 18 de abril de 2006.

WWW: JOGO de verdade. Disponível em <<http://jg.globo.com/JGlobo/0,19125,VTJ0-2742-20020418-12349,00.html>>. Acesso em 18 de abril de 2006.

WWW: CASO sem solução. Disponível <<http://jg.globo.com/JGlobo/0,19125,VTJ0-2742-20041014-64330,00.htm>>. Acesso em 18 de abril de 2006.

WWW: AO QUE tudo indica. Disponível em <<http://jg.globo.com/JGlobo/0,19125,VTJ0-2742-20041220-71435,00.html>>. Acesso em 18 de abril de 2006.

WWW: A PRINCIPAL suspeita. Disponível em <<http://jg.globo.com/JGlobo/0,19125,VTJ0-2742-20050214-79756,00.html>>. Acesso em 18 de abril de 2006.

Anexo I

Este questionário tem como objetivo, tentar compreender o que motiva os jogadores a ficarem horas jogando e qual foi a reação deles ao saber que o jogo RPG estava sendo associado aos crimes que aconteceram no Brasil.

QUESTIONÁRIO 1

22 anos – Jogador há 13 anos

1. Qual é o seu interesse pelo jogo?

O RPG é pra mim, além de um hobby, uma válvula de escape do stress do cotidiano.

2. O que desperta em você o desejo de ficar horas em volta de uma mesa jogando?

O estilo do Jogo. Assim como existem pessoas que passam horas no videogame, jogando baralho e tantos outros, o RPG é um jogo diferente onde toda a diversão acontece justamente porque o jogo se passa na imaginação, e nesse caso as possibilidades são infinitas.

3. Após as notícias de mortes associadas ao jogo, como os seus pais reagiram ao saber que você joga RPG?

Reagiram normalmente, mas meu caso é muito especial, pois jogo RPG há 13 anos, sou de uma época em que o RPG era muito pouco conhecido, e além do mais, sempre tive muito diálogo e uma relação de confiança muito grande com meus pais, e esses me conhecem muito bem e sabem que eu sei separar os momentos de jogo com a realidade.

4. Seus pais conheciam o jogo? Como eles associaram o jogo aos crimes?

Meus já conheciam o jogo, porque desde que comecei a jogar eles se preocuparam em saber do que se tratava e eu me encarreguei de explicar pra eles. Não houve associação negativa para comigo em relação aos crimes, pois sempre joguei dentro de casa e meus pais já conheciam o jogo.

5. Quais os jogos que você joga? Quais os estilos?

Todos os estilos. Mas meus preferidos são os de Fantasia Medieval, preferencialmente Dungeons e Dragons 3.5 Edition.

6. Qual é o objetivo do jogo?

Bem, esse é o grande diferencial do RPG com relação a outros jogos. No RPG não há ganhador ou perdedor e o principal objetivo do jogo é diversão, primando sempre pelo trabalho de equipe.

7. O jogador deve traçar uma estratégia ao longo do jogo para ganhar a partida?

Tanto a parte da estratégia quanto da lógica são muito trabalhadas no RPG, mas não com o objetivo de ganhar a partida, pois não há perdedores ou vencedores no RPG.

8. Se no jogo não existe ganhador ou perdedor, e algum personagem tem que sair da história, ou porque ele morreu, ou por qualquer outro motivo, como lidar com pessoas que não estão acostumadas com a derrota e não aceitam o fato de que deverá esperar a próxima aventura?

Na realidade antes de responder esta pergunta é importante salientar bem a grande diferença que existe entre “Jogador” e “Personagem”, jogador é a pessoa real, aquele que joga realmente e controla o seu personagem, e personagem é uma figura imaginária controlada e interpretada pelo jogador. Algumas pessoas se apegam muito ao seu personagem, e aquelas que já possuem algum problema psicológico (depressão, carência afetiva, etc.) podem começar a confundir ficção com realidade e sofrem muito com a

perda de um personagem querido. Geralmente são essas que não sabem lidar bem com a perda de um personagem. Quanto a ter que esperar a próxima aventura, isso é muito relativo, um bom jogador que perca seu personagem (porque ele morreu na aventura, por exemplo), simplesmente fará outro em no máximo 10 minutos, e com o consentimento do Mestre pode continuar jogando na mesma aventura.

9. Como vocês, jogadores, encararam os assassinatos que aconteceram no país?

Os assassinatos foram crimes graves, e devem ser punidos com todo o rigor da nossa lei (que diga-se de passagem, não é muito rigorosa). Mas associar os crimes ao jogo de RPG é uma ignorância sem tamanho, e um ótimo exemplo da péssima imprensa sensacionalista que temos hoje em dia. Todos os dias são registrados crimes cometidos por pessoas que brigaram num bar por causa de um jogo de sinuca, ou num carreado, e inúmeros já morreram por conta de apostas não a pagas em vários outros jogos, e imprensa que tanto deturpa e difama o RPG divulga algum deles? Não, isso não dá ibope.

10. Como você entende a cobertura da mídia em relação aos crimes associados ao RPG?

A cobertura da mídia foi extremamente relapsa e maldosa, pois já se sabe com base em fatos verídicos que em nenhum dos casos os Juízes aceitaram que o RPG foi a causa dos crimes, isso em todos os casos, e a mídia não se preocupou em corrigir seu erro de apuração e de se retratar da difamação feita para com todos os jogadores de RPG de verdade, jogadores esses que não tem nada que ver com essa bandidos, marginais e criminosos e seus advogados sem escrúpulos que querem usar o RPG como carapuça para seus atos criminosos.

11. Você acha que a cobertura da mídia foi prejudicial para a imagem do jogo e dos jogadores? Por quê?

Absolutamente prejudicial. Mas, apesar de ser a principal culpada, a mídia não é a única. Algumas igrejas, que de igrejas não tem nada, ao invés de se informarem sobre os assuntos antes de corromper os seus fiéis com informações falsas, tem uma grande parcela der culpa nessa má imagem que o RPG tem, pois associam os RPGistas com o demônio e até mesmo nos taxam como satanistas, demonstrando assim extremo preconceito e pré-julgamento. Outros responsáveis infelizmente são muitas vezes os próprios RPGistas, que em alguns casos não ajudam em nada a melhorar a imagem do jogo. Associando sua imagem com seu jogo e não sabendo separar a ficção da realidade muitas vezes acabam assustando as outras pessoas com estilo de se vestir e se modo de ser.

QUESTIONÁRIO 2

16 anos – Jogador há 8 anos

1. Qual é o seu interesse pelo jogo?

Fugir um pouco da rotina e me divertir. O RPG é um hobby como outro qualquer, por exemplo, jogar vídeo game.

2. O que desperta em você o desejo de ficar horas em volta de uma mesa jogando?

Passar o tempo com amigos, rindo, me divertindo com as situações inusitadas que cada personagem passa na aventura.

3. Após as notícias de mortes associadas ao jogo, como os seus pais reagiram ao saber que você joga RPG?

Como a maioria dos outros pais que possuem filhos que jogam RPG, ficaram preocupados, pelo fato de não conhecerem o jogo por completo. No entanto, eles

ficaram mais preocupados por conta da mídia, o jeito que foi publicado é que realmente chocou os meus pais.

4. **Seus pais conheciam o jogo? Como eles associaram o jogo aos crimes?**
Eles conheciam o jogo, mas não conheciam as regras e como se joga. Mas, consideram que tais acontecimentos foram fatos isolados.
5. **Quais os jogos que você joga? Quais os estilos?**
Praticamente todos os estilos. No momento jogo mais Fantasia Medieval.
6. **Qual é o objetivo do jogo?**
Tentar cumprir o objetivo da aventura, dado pelo narrador.
7. **O jogador deve traçar uma estratégia ao longo do jogo para ganhar a partida?**
Não. Porque você não sabe o que pode acontecer ao longo da aventura.
8. **Se no jogo não existe ganhador ou perdedor, e algum personagem tem que sair da história, ou porque ele morreu, ou por qualquer outro motivo, como lidar com pessoas que não estão acostumadas com a derrota e não aceitam o fato de que deverá esperar a próxima aventura?**
Tirá-los do jogo, porque acima de tudo é um jogo e não deve ser levado a sério.
9. **Como vocês, jogadores, encararam os assassinatos que aconteceram no país?**
Um acontecimento a parte.
10. **Como você entende a cobertura da mídia em relação aos crimes associados ao RPG?**
A mídia só passa o que dá Ibope, então pra ela é mais favorável (mesmo sendo de um modo negativo) passar algo que choque as pessoas.
11. **Você acha que a cobertura da mídia foi prejudicial para a imagem do jogo e dos jogadores? Por quê?**
Com certeza a mídia não divulgo como é realmente o jogo, mas sim uma tragédia.

QUESTIONÁRIO 3

20 anos – Jogador há 8 anos

1. **Qual é o seu interesse pelo jogo?**
Diversão e distração.
2. **O que desperta em você o desejo de ficar horas em volta de uma mesa jogando?**
É um jogo diferenciado, onde todos jogam pela diversão e não pela competição. Já que é um jogo cooperativo e não competitivo. O principal objetivo é o entretenimento.
3. **Após as notícias de mortes associadas ao jogo, como os seus pais reagiram ao saber que você joga RPG?**
Não deram importância. Perguntaram-me se eu fiquei sabendo dos assassinatos e expliquei pra eles como funciona o jogo e porque os assassinos estavam acusando o RPG. Eles entenderam e não tocaram mais no assunto. Sabem que a formação da pessoa é o que mais importa nesses casos.
4. **Seus pais conheciam o jogo? Como eles associaram o jogo aos crimes?**
Não conheciam profundamente. Mas assim que me perguntaram sobre os assassinatos, expliquei o RPG e eles entenderam naturalmente.
5. **Quais os jogos que você joga? Quais os estilos?**
Jogo principalmente: Mago: A Ascensão, Vampiro: A Máscara, Lobisomem: O Apocalipse, Demon: The Fallen, Changeling: O Sonhar e Dungeons & Dragons. A maioria é de horror gótico. Os dois últimos são de fantasia. Moderna e medieval, respectivamente.

6. Qual é o objetivo do jogo?

Poderia-se dizer que é um jogo de contar histórias. O principal objetivo é a diversão. Cria-se uma história onde os jogadores são os personagens principais e sem um final definido, um roteiro aberto construído em conjunto.

7. O jogador deve traçar uma estratégia ao longo do jogo para ganhar a partida?

Como não há vencedor não há estratégia pra ganhar. Pode-se sim fazer uma estratégia pra atingir o(s) objetivo(s) da partida. Que variam partida por partida.

8. Se no jogo não existe ganhador ou perdedor, e algum personagem tem que sair da história, ou porque ele morreu, ou por qualquer outro motivo, como lidar com pessoas que não estão acostumadas com a derrota e não aceitam o fato de que deverá esperar a próxima aventura?

Como na maior parte das coisas da vida, conversando. A pessoa tem que entender que se o personagem morreu e não tem mais retorno, deve aguardar a próxima partida e/ou fazer uma ficha nova para jogar. Com o consentimento do mestre pode ser na mesma partida.

9. Como vocês, jogadores, encararam os assassinatos que aconteceram no país?

Imprensa sensacionalista tentando vender jornais. E os assassinos são pessoas que querem amenizar a pena ou alegar insanidade colocando a culpa em um jogo que ninguém conhece. E geralmente as pessoas temem o que não conhecem. É fácil culpar um jogo de “satã” e esquecer da educação que deveria ter sido dada.

10. Como você entende a cobertura da mídia em relação aos crimes associados ao RPG?

Totalmente parcial. O único objetivo era o show, o circo que foi armado. Repórteres que não tinham conhecimento algum sobre o jogo tentando falar sobre o que não sabiam. E o pior, sem pesquisa alguma. Imprensa marrom. Esse tipo de jornalista desinteressado deveria estar desempregado.

11. Você acha que a cobertura da mídia foi prejudicial para a imagem do jogo e dos jogadores? Por quê?

Sem sombra de dúvidas. Quem não conhecia o jogo ficou achando que o objetivo do RPG era um ritual satânico pra matar as pessoas que “perderam” a partida. Somando-se ao fato de que a mídia sequer ouviu o lado dos RPGistas, temos aí a imagem dos jogadores/jogo manchada.

QUESTIONÁRIO 4

16 anos – Jogador há 3 anos

1. Qual é o seu interesse pelo jogo?

No meu caso é um hobby, acho que uma forma de sair um pouco da rotina.

2. O que desperta em você o desejo de ficar horas em volta de uma mesa jogando?

Até hoje eu não descobri. Acho que eu acabo me divertindo “ficando horas em volta de uma mesa”.

3. Após as notícias de mortes associadas ao jogo, como os seus pais reagiram ao saber que você joga RPG?

Minha mãe ficou um pouco confusa, pois não sabia do que se tratava o jogo. Conversei um pouco com ela pra ela poder entender do que se tratava, pra ela entender o que realmente era o jogo.

4. Seus pais conheciam o jogo? Como eles associaram o jogo aos crimes?

Meus pais ainda não conheciam o jogo. Somente minha mãe se preocupou um pouco com o fato de ter acontecido crimes que foram relacionados ao RPG, mas com o decorrer do tempo ela se esqueceu.

5. Quais os jogos que você joga? Quais os estilos?

Eu jogo praticamente todos os “estilos”, no momento jogo mais fantasia medieval como Dungeons & Dragons, mas também jogo Vampiro (Horror Gótico).

6. Qual é o objetivo do jogo?

Acredito que seja a diversão, já que não há vencedor ou perdedor propriamente dito.

7. O jogador deve traçar uma estratégia ao longo do jogo para ganhar a partida?

Eu não diria bem uma estratégia, mas se deve pensar muito no decorrer do jogo.

8. Se no jogo não existe ganhador ou perdedor, e algum personagem tem que sair da história, ou porque ele morreu, ou por qualquer outro motivo, como lidar com pessoas que não estão acostumadas com a derrota e não aceitam o fato de que deverá esperar a próxima aventura?

Com um pouco de paciência e fazendo-os compreender que jogando qualquer jogo as pessoas são passíveis a derrota e é preciso aprender a perder.

9. Como vocês, jogadores, encararam os assassinatos que aconteceram no país?

Os assassinatos foram crimes graves, que acredito eu, não tem nada haver com o jogo. Uma estupidez sem tamanho falar que o RPG possa ter causado esses assassinatos.

10. Como você entende a cobertura da mídia em relação aos crimes associados ao RPG?

A meu ver, algo absurdamente injusto, onde a “mídia” tratou de acabar com a imagem do RPG, sem nenhum direito de resposta por parte dos jogadores de RPG.

11. Você acha que a cobertura da mídia foi prejudicial para a imagem do jogo e dos jogadores? Por quê?

Com certeza. A mídia só fala da parte negativa, da parte que dá IBOPE pra eles, vale muita mais a pena a mídia transmitir algo que choque a audiência, falando sobre uma “suposta morte por causa de um jogo”, do que falar a verdade, que nos últimos casos ocorridos nenhum juiz aceitou a justificativa que a culpa foi do jogo.

QUESTIONÁRIO 5

23 anos – Jogador há 10 anos

1. Qual é o seu interesse pelo jogo?

Eu jogo para fugir do marasmo e um pouco da realidade desse mundo corrupto e vil.

2. O que desperta em você o desejo de ficar horas em volta de uma mesa jogando?

Por causa da distração. Jogo o tempo que tiver disponível, se eu tenho 1 hora eu jogo, duas também jogo, mas se eu tiver o dia inteiro eu prefiro. Só paro pra fazer as necessidades básicas, porque na hora de comer eu posso fazer na mesa com os outros jogadores.

3. Após as notícias de mortes associadas ao jogo, como os seus pais reagiram as saber que você joga RPG?

Da mesma forma que antes. Eles não gostavam e continuam não gostando. Não é por causa de religião e nem outra coisa. Eles associaram a minha repetência no primeiro ano ao jogo.

4. Seus pais conheciam o jogo? Como eles associaram o jogo aos crimes?

Conheciam e sempre falaram que o jogo não presta.

5. Quais os jogos que você joga? Quais os estilos?

O que eu mais gosto é Fantasia Medieval. Mas, jogo também histórias de terror (Vampiros).

6. Qual é o objetivo do jogo?

Manter a ordem no mundo medieval. Ajudando os outros, cumprindo missões que foram traçadas no início da aventura.

7. O jogador deve traçar uma estratégia ao longo do jogo para ganhar a partida?

Não. Porque não se joga sozinho, a estratégia tem que ser do grupo.

8. Se no jogo não existe ganhador ou perdedor, e algum personagem tem que sair da história, ou porque ele morreu, ou por qualquer outro motivo, como lidar com pessoas que não estão acostumadas com a derrota e não aceitam o fato de que deverá esperar a próxima aventura?

Pra jogar comigo tem que saber perder. Assim é a vida, não há só vitórias.

9. Como vocês, jogadores, encararam os assassinatos que aconteceram no país?

Eu agi normalmente. A minha realidade é outra, e mesmo se fosse verdade (porque o jogo foi inocentado), não mudaria ou influenciaria a minha cabeça.

10. Como você entende a cobertura da mídia em relação aos crimes associados ao RPG?

A mídia é como bando de urubu. Só aparece onde há desastre e catástrofe. Depois que o jogo foi inocentado a mídia não apareceu para contar para a população o que realmente aconteceu.

11. Você acha que a cobertura da mídia foi prejudicial para a imagem do jogo e dos jogadores? Por quê?

Com certeza. A mídia focou apenas uma parte da história e esqueceu de mostrar o outro lado do jogo, que seria os jogadores e o próprio jogo em si. A mídia sensacionalista não quis se manifestar para não se contradizer dos fatos ditos anteriormente, deixando uma mancha de dúvidas ao lado do RPG.

QUESTIONÁRIO 6

20 anos - jogadora há 5 anos

1. Qual é o seu interesse pelo jogo?

Eu acho o jogo legal, tem muita ação e tudo o que eu não posso fazer na vida real eu faço jogo e assim alivio o estresse do cotidiano.

2. O que desperta em você o desejo de ficar horas em volta de uma mesa jogando?

Eu jogo de vez em quando porque eu não tenho muita paciência para ficar mais de quatro horas sentada, por isso participo apenas de aventuras curtas para não ter o compromisso de retornar no dia seguinte para continuar a campanha.

3. Após as notícias de mortes associadas ao jogo, como os seus pais reagiram ao saber que você joga RPG?

Minha mãe não falou nada. Porque sempre tivemos um diálogo aberto e meus pais confiam em mim.

4. Seus pais conheciam o jogo? Como eles associaram o jogo aos crimes?

Sim porque eu jogava dentro da minha casa. Não acharam certa a opinião da mídia, nenhum crime teve haver com o jogo.

5. Quais os jogos que você joga? Quais os estilos?

D&D e Dungeoneer. No momento não estou jogando nada, mas gosto do estilo Fantasia Medieval.

6. Qual é o objetivo do jogo?

Tentar alcançar as diretrizes dadas pelo mestre sempre prezando o trabalho em grupo.

7. O jogador deve traçar uma estratégia ao longo do jogo para ganhar a partida?

Deve traçar uma estratégia em comum com o grupo. Não deixar ser atingido pelos inimigos que encontramos ao longo do caminho. Para no final da aventura, juntos conquistarmos o objetivo.

8. Se no jogo não existe ganhador ou perdedor, e algum personagem tem que sair da história, ou porque ele morreu, ou por qualquer outro motivo, como lidar com pessoas que não estão acostumadas com a derrota e não aceitam o fato de que deverá esperar a próxima aventura?

Não tenho opinião formada sobre essa pergunta porque nunca joguei com alguém que tivesse uma paixão louca pelo personagem. Mas acho que se isso acontece a pessoa deve se afastar do jogo porque ela não sabe separar o real da fantasia.

9. Como vocês, jogadores, encararam os assassinatos que aconteceram no país?

Fiquei indignada porque mesmo não jogando com tanta frequência eu conhecia jogo e as regras. Portanto, não certo a posição da mídia diante dos crimes.

10. Como você entende a cobertura da mídia em relação aos crimes associados ao RPG?

Infundada. Porque ela não se baseou em nada para noticiar o ocorrido, apurou apenas na delegacia e não cumpriu o seu papel que é o de investigar os fatos.

11. Você acha que a cobertura da mídia foi prejudicial para a imagem do jogo e dos jogadores? Por quê?

Com certeza. O RPG ficou muito mal falado depois disso.

QUESTIONÁRIO 7

22 anos - jogador há 9 anos

1. Qual é o seu interesse pelo jogo?

Sempre gostei de criar todo tipo de coisa, principalmente histórias fantásticas de ação e fantasia. O RPG permite não apenas criar, mas também participar ativamente destas histórias. Esse é meu maior interesse no jogo.

2. O que desperta em você o desejo de ficar horas em volta de uma mesa jogando?

Como eu disse, a emoção de participar da criação de uma história fantástica.

3. Após as notícias de mortes associadas ao jogo, como os seus pais reagiram ao saber que você joga RPG?

Sem muito alarme. Meus pais são suficientemente atentos para saber que nem tudo que sai pela mídia é verdade. Meus pais confiam muito mais em mim do que em uma mídia irresponsável que manipula notícias à bel prazer e não mede consequências.

4. Seus pais conheciam o jogo? Como eles associaram o jogo aos crimes?

Sim, sempre souberam que sou RPGista e, embora não entendam perfeitamente seu funcionamento, entendem que trata-se de um jogo de contar histórias. Eles sabem que a associação do RPG aos crimes é obra de pessoas preconceituosas, de mente pequena.

5. Quais os jogos que você joga? Quais os estilos?

Fantasia Medieval (*a la* Tolkien). Sempre com alguns toques de humor e diversão. Algumas vezes também jogamos coisas mais sérias, com mais suspense e tecnologia avançada (como Ficção Científicas). Mais raramente, jogos de super-heróis em quadrinho (*Superman, Homem-Aranha, Batman* e outros).

6. Qual é o objetivo do jogo?

Cada grupo de jogo tem seu objetivo. Claro que um dos objetivos sempre é vencer o desafio proposto, mas o principal deles é divertir-se, criar situações descontraídas e dar boas risadas.

7. O jogador deve traçar uma estratégia ao longo do jogo para ganhar a partida?

Em geral não existe “ganhar a partida” em um jogo de RPG. O mais próximo disso seria obter sucesso na missão. Neste caso sim, algumas vezes uma boa estratégia (que comumente envolve a cooperação de todo o grupo) pode (ou não) ser necessária para que a missão seja um sucesso.

Mas nem todas as partidas terminam com um sucesso da missão. Algumas delas acabam fracassando, e a diversão está em lidar com isso, e buscar uma forma de contorná-la.

8. Se no jogo não existe ganhador ou perdedor, e algum personagem tem que sair da história, ou porque ele morreu, ou por qualquer outro motivo, como lidar com pessoas que não estão acostumadas com a derrota e não aceitam o fato de que deverá esperar a próxima aventura?

Mostrando a tais pessoas que isso acontece algumas vezes. Em meus jogos é incomum que algum personagem morra (embora possa chegar bem perto disso). Quando acontece, o restante do grupo costuma procurar por alguma forma de trazê-lo de volta (o bom de Fantasia Medieval é isso, milagres acontecem no mundo de jogo).

Então, o ideal, na minha opinião, é encontrar um meio de trazer o personagem de volta (o que, em jogo, é possível). Ou então, deixar que o jogador crie outro personagem e entre novamente no jogo. Simples assim.

9. Como vocês, jogadores, encararam os assassinatos que aconteceram no país?

Em um primeiro momento com revolta. Depois com um pouco de pena, pois percebo que tudo isso é devido a um alto pré-conceito por parte das pessoas, que naturalmente temem aquilo que não conhecem. A pior parte é quando as acusações vem de fanáticos religiosos, que acreditam cegamente em sua religião como a verdade absoluta do universo e são incapazes de aceitar diferenças.

10. Como você entende a cobertura da mídia em relação aos crimes associados ao RPG?

Como fanatismo religioso. A principal mídia responsável por estas acusações é católica ao extremo, e acho que isso influencia muito as acusações.

Também por uma alta irresponsabilidade, uma vez que não procuram se informar a respeito do assunto antes de divulgá-lo, apenas colocam qualquer bobagem sensacionalista que cair em suas mãos.

O mais engraçado e revoltante é ver a mesma mídia que faz tais críticas ao jogo lançar, por debaixo dos panos, um jogo que chamavam de “Fazendo Novela” – que nada mais era do que um RPG de novelas...

11. Você acha que a cobertura da mídia foi prejudicial para a imagem do jogo e dos jogadores? Por quê?

Sim. No primeiro momento acredito que sim, foi muito prejudicial. Afinal a mídia deixava claro que “a culpa pelo crime foi uma partida de RPG”. Como algo assim poderia não ser prejudicial, levando em conta que muitas pessoas aceitam como verdade absoluta e palavra de Deus aquilo que vem na TV?...

Mas o público, ao contrário do que pensa a mídia, não é burro, e foi atrás para entender o jogo. Muitos colegas e amigos não RPGistas já vieram me perguntar do que tratava o jogo, e o aceitaram e gostaram do que ouviram.

Acho que o povo em geral (tirando os já mencionados fanáticos religiosos) foi atrás para entender, e percebeu que as coisas não são bem assim.

QUESTIONÁRIO 8

16 anos, jogadora há 5 anos

1. Qual é o seu interesse pelo jogo?

No início era por curiosidade, sempre via o meu cunhado falando sobre o jogo e eu queria saber como funcionava, porque sabia que era um jogo diferente. Mas agora eu quase não jogo, vou terminar uma aventura que comecei e vou parar por um tempo, porque o jogo exige muita paciência. Mas, por outro lado é bom porque eu encontro com os meus amigos que são pessoas com que gosto de conversar.

2. O que desperta em você o desejo de ficar horas em volta de uma mesa jogando?

Como eu disse não tenho muita paciência, mas quando conheci o jogo eu achei bem interessante a temática que no caso era o RPG Medieval em alguns RPG's a gente pode até aprender um pouco de história.

3. Após as notícias de mortes associadas ao jogo, como os seus pais reagiram ao saber que você joga RPG?

Na primeira morte, que foi em Ouro Preto não houve reação alguma, pois eu não tinha idéia do que era o jogo, portanto, os meus pais também não conheciam o jogo. Mas, nas outras mortes que aconteceram minha mãe disse pra eu tomar cuidado e prestar atenção quando eu fosse jogar porque ela não conhecia as pessoas com que eu jogava (agora ela conhece), ela tinha medo desses RPG's que podiam conter rituais satânicos e ela temia que acontecesse alguma coisa.

4. Seus pais conheciam o jogo? Como eles associaram o jogo aos crimes?

Mais ou menos. Porque eles sempre me viam preenchendo fichas aqui em casa, mas nunca tinha parado para explicar o que eu estava fazendo. Minha mãe não acredita que o jogo tenha sido culpado, ela acha que as pessoas que cometeram o crime não têm uma boa índole e que quem já tem uma certa propensão a cometer assassinatos, quando entra em contato com esse mundo em que se pode ter uma imaginação infinita pode sim ser influenciado.

5. Quais os jogos que você joga? Quais os estilos?

Eu só jogo o estilo de Fantasia Medieval.

6. Qual é o objetivo do jogo?

Depende do que o mestre determina. Mas o principal é a diversão.

7. O jogador deve traçar uma estratégia ao longo do jogo para ganhar a partida?

Deve traçar uma estratégia juntamente com os seus parceiros de jogo, pois não se ganha ou se conquista um objetivo sozinho, pelo menos no RPG.

8. Se no jogo não existe ganhador ou perdedor, e algum personagem tem que sair da história, ou porque ele morreu, ou por qualquer outro motivo, como lidar com pessoas que não estão acostumadas com a derrota e não aceitam o fato de que deverá esperar a próxima aventura?

A gente pode fazer um outro personagem para ela continuar na aventura, mas esse personagem será de um nível inferior aos outros, porque ele está começando do zero e nós que já estamos na partida fomos evoluindo ao longo do jogo. Caso ele continue sem aceitar, esse jogador deve ser excluído do grupo porque ele não fará bem para nós.

9. Como vocês, jogadores, encararam os assassinatos que aconteceram no país?

Eu achei um absurdo mesmo tendo certeza de que não havia ligação alguma com o jogo. O fato é que aconteceram cinco crimes, todos foram chocantes e os assassinos devem ser punidos.

10. Como você entende a cobertura da mídia em relação aos crimes associados ao RPG?

Acho que eles só enxergaram a parte ruim e não procuraram saber se existia somente esse tipo de jogo, que no caso foram os jogos que os assassinos estavam jogando. Eu acho que a mídia não olhou a outra parte da história, não pesquisou e não foi atrás de jogadores sérios que tem o RPG como um hobby.

11. Você acha que a cobertura da mídia foi prejudicial para a imagem do jogo e dos jogadores? Por quê?

Sim. As pessoas que não conheciam o jogo tiveram um primeiro contato pela mídia como uma coisa ruim e de péssima influência para qualquer pessoa. O público passou a olhar os jogadores de RPG com preconceito e a impressão que dava era que todo jogador é um assassino em potencial.

QUESTINÁRIO 9

19 anos, jogador há 3 anos

1. Qual é o seu interesse pelo jogo?

Só mesmo diversão. Eu gosto de jogar RPG da mesma forma que gosto de jogar futebol, correr e praticar esportes, é um hobby.

2. O que desperta em você o desejo de ficar horas em volta de uma mesa jogando?

Isso depende muito do mestre, se ele for bom geralmente a gente se envolve na aventura de tal forma que não quer mais parar de jogar.

3. Após as notícias de mortes associadas ao jogo, como os seus pais reagiram ao saber que você joga RPG?

Pra dizer a verdade meus pais não assistem muita televisão e ouviram superficialmente sobre os casos. Só comentaram comigo, mas não houve reclamações.

4. Seus pais conheciam o jogo? Como eles associaram o jogo aos crimes?

Sim, foi meu pai que me deu o meu primeiro livro, pois havia lido um a reportagem que falava dos benefícios do RPG no aprendizado e resolveu me dar um de presente.

5. Quais os jogos que você joga? Quais os estilos?

Eu só jogo o estilo de Fantasia Medieval.

6. Qual é o objetivo do jogo?

Bom, pra mim o objetivo é diversão e entretenimento, e o RPG é legal porque se você estiver numa situação que não tem nada pra fazer você só precisa de caneta, papel um dado e muita imaginação para passar o tempo.

7. O jogador deve traçar uma estratégia ao longo do jogo para ganhar a partida?

Eu não diria ganhar, pois dá uma conotação de que os jogadores jogam uns contra os outros. Os jogadores devem traçar uma estratégia para conquistar o objetivo comum proposto pelo mestre.

8. Se no jogo não existe ganhador ou perdedor, e algum personagem tem que sair da história, ou porque ele morreu, ou por qualquer outro motivo, como lidar com pessoas que não estão acostumadas com a derrota e não aceitam o fato de que deverá esperar a próxima aventura?

Esse problema eu resolvo deixando sempre um personagem de reserva pra caso o meu personagem morra o mestre inclua o outro na campanha em pouco tempo e eu possa continuar jogando. Aconselho àqueles que não gostam que seus personagens morram que façam o mesmo.

9. Como vocês, jogadores, encararam os assassinatos que aconteceram no país?

Foram fatos graves e os assassinos devem ser presos e condenados, eu nunca tive problemas de nenhuma natureza com o RPG, nem na escola nem com os amigos, e aconselho o jogo a todos aqueles que tenham um psicológico saudável.

10. Como você entende a cobertura da mídia em relação aos crimes associados ao RPG?

Eu não fiquei muito por dentro dos fatos, mas acho que nesses casos o RPG não tem nenhuma culpa pelos crimes, assassinatos ocorrem todos os dias em jogos de futebol e nem por isso eu ouvi alguma autoridade querendo proibir o futebol ou culpando o futebol por alguém ter sido morto numa briga de torcida. Por que como RPG tem que ser diferente?

11. Você acha que a cobertura da mídia foi prejudicial para a imagem do jogo e dos jogadores? Por quê?

Bom, isso é óbvio que foi. Pelo que fiquei sabendo nem sequer explicaram o que era o RPG e já foram culpando o jogo pelos crimes. “Tadinho dos assassinos, coitados, a culpa foi do RPG o jogo do diabo”. Sem essa! Eu jogo RPG, sou uma pessoa normal, sou evangélico praticante e não admito represálias nem de membros da minha própria igreja de que o meu jogo predileto é coisa do diabo. Do diabo é essa ignorância das pessoas que temem tudo o que não conhecem e que não procuram conhecer sobre um assunto antes de sair falando mal.

Anexo II

Neste anexo estão as nove reportagens exibidas no Jornal da Globo, a respeito da morte de Aline Silveira, uma estudante de 18 anos que havia ido até Ouro Preto, para participar de uma festa que acontece todos anos na cidade.

Quarta-feira, 17 de Outubro de 2001

Jogo de morte

Uma estudante foi assassinada em Ouro Preto (MG) e a polícia acredita que o crime foi inspirado nas regras de um jogo que simula situações de confronto e magia, conhecido como RPG

Um crime bárbaro mobiliza a polícia de Ouro Preto, em Minas Gerais. Uma estudante foi assassinada e a polícia acredita que o crime foi inspirado nas regras de um jogo, conhecido como RPG. Os participantes assumem personagens e realizam tarefas até o término da brincadeira, que pode levar dias e até meses.

Das repúblicas de estudantes vieram os oito primeiros depoimentos sobre um crime inédito e um dos mais violentos da história recente de Ouro Preto. O corpo da estudante Aline Soares, de 18 anos foi encontrado no cemitério da igreja de Nossa Senhora das Mercês, no centro histórico da cidade.

Tinha seis perfurações de faca, um corte profundo no pescoço. No último fim de semana, Aline participou de uma festa tradicional de estudantes em Ouro Preto, onde ela encontrou o assassino. Este estudante viu o suspeito que a polícia está procurando.

“Ele era alto, um pouco mais alto do que eu. Ele era calvo em cima e tinha o cabelo comprido atrás, usava cavanhaque e estava muito bem vestido.”

Hoje a polícia conseguiu mais duas pistas. O suspeito teria procurado por Aline nesta república, e se identificado como Jesus. A estudante também estaria envolvida em um jogo onde o perdedor é punido com a morte. E a polícia suspeita que a ficção pode ter sido transformada em realidade.

O RPG é um jogo inglês que simula situações de confronto e magia. A sorte que Aline não teve pode ter sido selada nos dados. Versão que vai ser incluída no inquérito, segundo o delegado que investiga o caso.

“O jogo tem de ter um desfecho. E o desfecho pode ser a morte. Então nós vamos dar uma verificada em cima desse jogo para ver se Aline estaria ou não envolvida nessa questão”, aponta Francisco da Silva, delegado.

Quinta-feira, 18 de Outubro de 2001

Marcada para morrer

Assassinato de estudante em Ouro Preto pode ter sido premeditado

Um crime premeditado! A polícia investiga se a estudante assassinada em Ouro Preto entrou num jogo marcada para morrer. O assassino pode ter sido "o Anjo da Morte", codinome de um homem que participava de jogos de RPG. O RPG é um sucesso entre estudantes, porque que faz o participante ler, pensar, criar suas próprias histórias e até decidir o final.

Algumas mentes criativas. É o suficiente para iniciar uma partida de RPG. Os jogadores definem os destinos de seus personagens e os companheiros de jogo.

"Ele tem que tá preocupado com o tipo de RPG a pessoa joga e com quem ela tá jogando e não necessariamente com o RPG em si", diz Pablo de Oliveira, diretor de clube de RPG.

Janaína faz uma tese de mestrado sobre o jogo. Ficou assustada com o fim da história de Ouro Preto. "Eu acho que ele pode ter misturado a ficção com a realidade e eu acho que não é por causa do jogo. É por causa dele. Ele é que tem problema, não o jogo", aponta Janaína Soares, estudante.

O assassino teria convencido Aline a entrar num jogo para facilitar um crime que já estava premeditado. Hoje, a polícia aumentou a lista de suspeitos para três. Um deles, durante a partida, usaria o codinome de "Anjo da Morte".

O corpo de Aline foi encontrado no cemitério da igreja de Nossa Senhora das Mercês, no centro histórico de Ouro Preto. Nu, ao lado de uma faca antiga e de um túmulo violado. Cenas de um ritual que intrigou os policiais.

"Nós tivemos pesquisando sobre o RPG e considerando as imagens que foram vistas na Internet e a maneira como a Aline foi encontrada morta, isso leva a crer que tem muito a ver com esse jogo", revela o advogado Francisco Rodrigues da Silva.

Sexta-feira, 19 de Outubro de 2001

A morte imita o jogo

A polícia de Ouro Preto tem convicção de que a estudante Aline Soares foi assassinada por um grupo que transformou a história de um jogo de RPG em realidade

A polícia de Ouro Preto junta as peças de um quebra-cabeças para tentar desvendar o assassinato da estudante Aline Soares. Hoje, foram encontrados livros de bruxaria e satanismo, na república onde a vítima ficou hospedada, antes de morrer. A polícia encontrou também manuais e peças de um jogo de RPG.

Cinco dias de investigação. Quinze depoimentos. E a polícia de Ouro Preto tem uma convicção: a estudante Aline Soares foi assassinada por um grupo, que transformou uma história de um jogo de RPG em realidade. A prima da estudante, Camila, é uma das suspeitas.

Ela acompanhava Aline em Ouro Preto e entrou em contradição no depoimento ao delegado. Na lista de suspeitos, ainda estão o jogador que usava o codinome de Anjo da Morte e outro estudante. Os dois têm ferimentos no corpo. Podem ser os sinais da última reação da vítima. À polícia, eles disseram que as marcas são das namoradas.

"Nós vamos ouvir agora as namoradas desses estudantes e nós vamos confirmar. E elas vão ter que assumir o compromisso em dizer a verdade", aponta o delegado Adauto Corrêa.

E os suspeitos podem ter extrapolado o jogo. Hoje, os investigadores cumpriram um mandado de busca e apreensão em três repúblicas de estudantes.

Nesta, onde Aline se hospedou com a prima e uma amiga, foram apreendidos peças e manuais do RPG e vários livros de bruxaria, magia negra e satanismo. Num deles, o aviso: "a magia e os rituais descritos não devem ser utilizados fora do jogo, pois poderiam ferir os participantes. Este é apenas um jogo. A realidade é muito pior".

A primeira prisão pode acontecer nas próximas horas. Um grupo de policiais já deixou Ouro Preto. Eles vão procurar um suspeito no leste do estado e no Espírito Santo. Seria um dos jogadores, com informações que podem ajudar a polícia a esclarecer o assassinato.

Quinta-feira, 01 de Novembro de 2001

Sexo, drogas e morte

Laudo do IML conclui que a estudante Aline Soares (foto), assassinada há 18 dias em Ouro Preto, usou álcool, drogas e foi violentada barbaramente antes de morrer. Polícia tem 7 suspeitos

A estudante Aline Soares, assassinada há dezoito dias em Ouro Preto, usou álcool, drogas e foi violentada barbaramente, antes de morrer. A conclusão é do laudo pericial do instituto médico legal. Uma das colegas de Aline prestou esclarecimentos à polícia de Vila Velha, no Espírito Santo. Mas ainda há muitas perguntas sem respostas.

De Belo Horizonte, o repórter Sérgio Utsch mostra que o delegado responsável pelo inquérito quer pôr frente-a-frente os envolvidos para descobrir quem está mentindo.

São sete os suspeitos, segundo a polícia de Ouro Preto. Aline Soares, de dezoito anos, foi encontrada no cemitério da igreja de Nossa Senhora das Mercês, no centro histórico da cidade. Quinze facadas, seguidas de um ritual com regras desconhecidas, que a polícia ainda não decifrou.

E agora, mais uma pista: antes de ser assassinada, Aline foi violentada. A confirmação veio no laudo divulgado pelo instituto médico legal. O mesmo exame confirmou que a estudante usou álcool e maconha no dia do crime.

Uma história que teria sido tramada num jogo de RPG: ficção transformada em realidade. A polícia acha que as pessoas que estavam mais próximas a Aline, em Ouro Preto, não contaram tudo que sabem. Ela se hospedou nesta república com a prima e uma amiga.

No mesmo lugar, a polícia encontrou livros de satanismo e magia negra. Mas não conseguiu a resposta para três perguntas: quem participou do jogo, quem usou drogas e a que horas cada um viu a vítima pela última vez.

Uma das contradições aparece no depoimento que Liliane, uma amiga da vítima, deu ao delegado do inquérito, no Espírito Santo. Para o delegado, a verdade pode aparecer quando a amiga, a prima e os estudantes suspeitos ficarem frente a frente.

Quinta-feira, 17 de Janeiro de 2002

Motivo fútil

Polícia diz que assassinato de estudante em Minas foi inspirado no RPG

Um crime bárbaro e um motivo fútil. A polícia de Ouro Preto, em Minas Gerais, indiciou hoje cinco pessoas pela morte de uma estudante no ano passado. Ela foi vítima de um jogo em que os participantes assumiram, na vida real, as personagens de ficção.

Quase três meses de investigação. E a polícia concluiu o que já desconfiava desde o dia do crime: o assassinato de Aline Soares foi o fim de uma versão violenta de um jogo de RPG, em que os jogadores criam uma história e assumem o papel dos personagens.

O Jornal da Globo teve acesso a este relatório oficial, em que os investigadores concluem: "Aline Soares foi vítima de uma trama diabólica realizada por duas amigas e pelos três moradores da república onde ela se hospedou".

Segundo a polícia, eles tiraram a vida de Aline pelo mero prazer de realizar um jogo perfeito. Depois de muitas contradições e álibis falsos, os cinco foram indiciados por homicídio qualificado por motivo fútil.

"Nós entendemos da necessidade da prisão desses elementos pra que a gente esclareça de vez qual foi o autor que praticou o ato diretamente na vítima", explica o delegado Adauto Corrêa.

O crime foi no dia 14 de outubro do ano passado. O corpo da estudante Aline Soares, de 18 anos, foi encontrado no cemitério da igreja de Nossa Senhora das Mercês com 15 perfurações, os pés cruzados, os braços abertos como se ela tivesse sido crucificada, uma cena que lembrava um ritual macabro. Dias depois, a polícia apreendeu, na república onde Aline ficou, dezenas de manuais e livros de RPG, satanismo e bruxaria.

Agora é com o Ministério Público. A promotoria tem até o dia 31 de janeiro para decidir se acata ou não os pedidos de prisão preventiva. O promotor responsável pelo caso já disse que vai usar todo esse tempo para analisar o inquérito.

Enquanto isso, dos três estudantes indiciados que moravam aqui em Ouro Preto, um se mudou no início das investigações. Os outros dois, segundo a polícia, deixaram a cidade nas últimas horas, assim que souberam que poderiam ser presos.

Quinta-feira, 18 de Abril de 2002

Jogo de verdade

Justiça determina que jogos de RPG sejam classificados por faixa etária. Para o Ministério Público, há risco de a história sair das raíais da imaginação para se tornar uma ameaça

Não é de hoje que o jogo de RPG é um sucesso entre os jovens. A idéia é simples. Uma boa história para ser representada por personagens interessantes seguindo o roteiro de um livro. Mas na opinião do Ministério Público Federal, o jogo pode sair das raíais da imaginação para se tornar uma ameaça na vida real.

A justiça já determinou que os jogos passem a ser classificados por faixa etária a partir de junho. E há quem defenda que sejam simplesmente proibidos no Brasil. Veja na reportagem de Marcelo Torres.

O mestre descreve o cenário. O destino dos jogadores está nos dados. Assim é o RPG, um jogo de interpretação que pode durar meses. Os participantes seguem aventuras que vêm descritas em livros. Uma ficção que, na vida real, terá que encarar os tribunais brasileiros.

A pedido do Ministério Público, a justiça determinou que até junho os livros de RPG terão de trazer na capa a classificação etária. E está sendo analisada uma ação civil pública que pede a proibição total da venda de três títulos. São livros que trazem rituais de magia negra, falam em assassinar velhinhas cegas e em envenenar comida de restaurante.

A estudante Aline Soares participava da aventura "Vampire" quando foi esfaqueada em outubro do ano passado num cemitério de Ouro Preto. O delegado concluiu que ela foi sacrificada pelo mestre do jogo. O procurador da República que entrou com a ação usa esse caso como exemplo.

"Os detalhes todos do assassinato foram tirados do enredo do jogo", aponta Fernando Martins, procurador da República/MG. Cristian joga RPG há seis anos. Nunca sentiu impulsos violentos. Acha que a proibição não vai resolver o problema.

“Elas vão recorrer tanto à pirataria, no caso uma cópia do livro, uma importação, provavelmente esse jogo não vai deixar de ser jogado pela proibição dele”, pondera Christian Resende, músico.

Quatro pessoas foram acusadas pelo assassinato da estudante em Ouro Preto. Mas até agora ninguém foi preso.

Quinta-feira, 14 de Outubro de 2004

Caso sem solução

Em Minas Gerais, a mãe de uma estudante assassinada num ritual macabro, em Ouro Preto, espera, há três anos, o esclarecimento do crime misterioso. Vários suspeitos foram identificados mas, até hoje, ninguém foi punido.

No cemitério onde a filha foi assassinada, Maria José fez um protesto. “Enquanto houver impunidade estaremos colocando em risco a vida de outros inocentes”.

Aline Soares tinha dezoito anos e participava de uma festa de estudantes. Foi encontrada morta, com 15 facadas e um corte profundo na garganta, no cemitério da Igreja das Mercês. Tinha os braços abertos em forma de cruz. No corpo, desenhos macabros feitos com o sangue de Aline.

Na república onde ela havia se hospedado, a polícia encontrou livros sobre vampirismo e RPG, um jogo em que os participantes assumem personagens de uma história. Cinco jovens que faziam parte da seita “Filhos de satã” foram presos. Todos acabaram liberados por um habeas corpus.

Depois de três anos da morte de Aline, o processo ainda não foi enviado à justiça. Para a promotoria de Ouro Preto, as investigações realizadas pela polícia civil na cidade são insuficientes.

Hoje o inquérito foi mais uma vez devolvido à delegacia. O promotor Edvaldo Pereira Júnior quer uma apuração mais detalhada. “O Ministério Público entende que é necessária a coleta de provas mais seguras que fornecessem aos jurados que certamente vão julgar esse caso, elementos de segurança para que eles possam decidir da forma mais tranqüila possível”.

O Ministério Público de Ouro Preto também pediu à superintendência da polícia a nomeação de uma nova equipe de investigação. A família quer mais promotores no caso, na esperança de desvendar o crime. “Pra que outras mães possam dar liberdade a seus filhos e vê-los voltarem felizes pra casa”.

Segunda-feira, 20 de Dezembro de 2004

Ao que tudo indica

Quatro pessoas foram denunciadas à justiça hoje pelo assassinato da estudante Aline Soares, em Ouro Preto, há três anos. O Ministério Público concluiu que ela foi morta num ritual de magia negra.

Informações cruzadas e novas testemunhas. Material suficiente para, segundo o Ministério Público, incriminar Édison Polonio, Cassiano Garcia e Maicon Lopes, os três são universitários, e uma prima da vítima, Camila Dolabela. O crime foi em outubro de 2001. O

corpo da estudante Aline Soares, de 19 anos, estava no cemitério da igreja Nossa Senhora das Mercês, no centro histórico de Ouro Preto.

Na primeira etapa das investigações, a polícia encontrou manuais de satanismo e de um jogo, o RPG, em que os jogadores interpretam personagens. O material estava numa república de estudantes onde Aline estava hospedada. “É muito importante que elas sejam presas porque elas vão fugir”, disse Geraldo Guedes, assistente do Ministério Público.

Uma das novas provas apresentadas pelo Ministério Público estava enterrada ao lado do cemitério onde aconteceu o crime. É um objeto pessoal de um dos acusados. Para a promotora de justiça, a morte de Aline foi decidida num ritual de magia negra.

Uma cópia de uma bíblia satânica também foi anexada ao processo. Segundo a promotora Luiza Helena Fonseca, a posição em que o corpo da vítima foi encontrado, como se tivesse sido crucificada é descrita no livro. “Houve naquela época uma mistura de drogas, de jogo de rituais que ocasionaram a morte de Aline”.

Segunda-feira, 14 de Fevereiro de 2005

A principal suspeita

Foi presa em Minas Gerais uma estudante de 22 anos acusada de participar do assassinato da própria prima há três anos. O crime, ocorrido em Ouro Preto, chocou a opinião pública pela brutalidade. Um grupo de jovens participava de um jogo e as investigações levantaram indícios de rituais de magia negra.

Uma denúncia anônima levou os policiais até a fazenda onde Camila estava, em Manhauçu, a duzentos quilômetros de Ouro Preto. Segundo a polícia, ela resistiu à prisão e planejava fugir.

"Estava com a bolsa toda preparada já pra ir embora viajar pra algum lugar que ela tivesse que ir e tudo o mais", diz o delegado Getúlio Vargas Lacerda.

Camila foi levada para Ouro Preto, onde ocorreu o crime, em outubro de 2001. A prima dela, Aline Silveira Soares, foi morta com 15 facadas. O corpo foi encontrado sobre um túmulo num cemitério da cidade. Desenhos feitos com sangue levaram a polícia a suspeitar de um ritual satânico.

Na bagagem do grupo de estudantes, foram encontrados livros de magia negra e de RPG, um jogo em que os participantes assumem personagens de histórias de ficção. Depois de três anos de investigação, a polícia e o Ministério Público não têm dúvida da participação de Camila no assassinato, como informa o delegado Adauto Corrêa. "A Camila, simplesmente, ela perdeu no jogo, tinha que dar alguma coisa em troca e apresentou a prima. Foi entregue a prima como parte de sua dívida."

O advogado de defesa, Rogério Del Corse, disse que Camila pretendia se entregar. "Nós vamos provar que ela não participou, porque não tem o menor indício de que ela tenha participado disso aí."

Camila vai ficar presa na cadeia pública de Ouro Preto numa cela com nove mulheres. Ela foi indiciada por homicídio doloso, com intenção de matar, e pode pegar até 30 anos de prisão. Outros quatro suspeitos de participação no crime, uma mulher e três rapazes, ainda estão foragidos.